

MACINTOSH • AMIGA • IBM PC • GRY TELEWIZYJNE I KONSOLE

6 Konkursów
z MEGA NAGRODAMI !!!

GRUDZIEŃ
(12/96)

INDEX 321052
ISSN 1230-7726
CENA 3 zł 50 gr
36000 zł

SECRET SERVICE

41



NIGHTS



TEKKEN 2



NBA FULL COURT PRESS

ISSN 1230-7726

12

9 771230 772968

GRA:
Tajemnica Statuetki PL •

PLAYABLE DEMO:
Absolute Pinball • Animal
• Command & Conquer: Red Alert •
Discworld 2 • Eradicator • FX Fighter
Softaire 2 • Harpoon Classic • HardWood
Hunted • Inner Worlds • Krazy Ivan •
PGA Tour Golf 97 • Skullnet • Star
Control 3 • SubSpace • Tomb Raider
Total Control Football • Trophy Bass 2 •
ZAPOWIEDZI: Age of Wonders •
Cave Wars • Esoterica 3 • Front Page
0079 • Helicops • Heken 2 • MDK
Privateer 2 - The Darkening • Romeo and
Ultima Online • X-Wing vs Tie Fighter •
Syndrome • Broken Sword • Realms of Arkanla •
Lighthouse • Mirage • Mummy • Syndicate Wars • Game Guru • JA • Star Control 3 •
Daggerfall • Diablo (demo) • F-22 Lightning •
Mercenaries • Star Control 3 •
Battleground: Ardennes • Battleground: Gettysburg • Civilization 2 •
Madden • Mechwarrior 2 • Mechwarrior 2: Mercenaries • Civilization 2 •
Shadows • Silent Hunter • Stars! • Third Reich •
SHAREWARE: 3D Maze • Alien •
Saver • Galactic Crusade •
Nights

Anok • Archmage •
Sports: Golf • Gundam
Monkey Island 3 • Outlaws •
Juliet • Silvers 2 • Star Gunner
OPISY: Azrael's Tear •
Fable • Larry 1 PL • Larry 2 PL • Larry
Star Control 3 •
CHEATY: Bubble •
Deadly games • Jagged All-

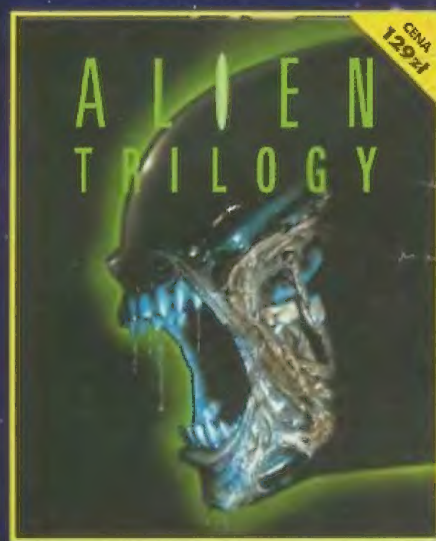
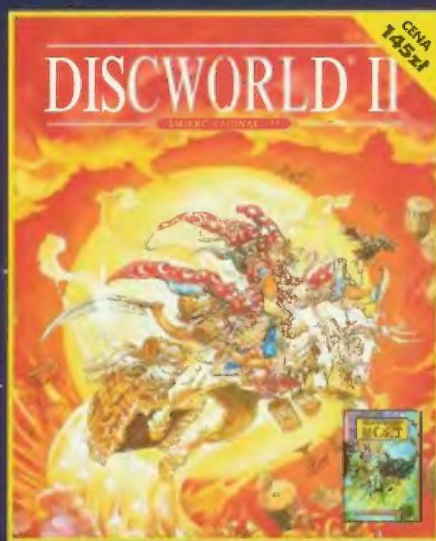
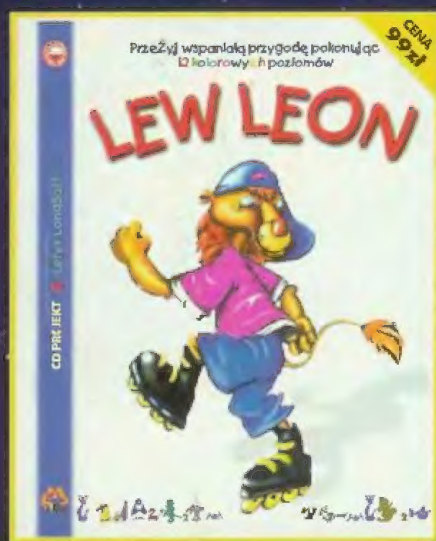
Grafika:
Krazy Ivan
(Pegaz Ass)

Wesoły

ży

CD PR

PRZYGOTOWALIŚMY DLA WAS
A WSZYSTKIE BĘDZIECIE MOGLI K



Serdecznie zapraszamy do odwiedzenia naszych sklepów firmowych (zwłaszcza jeśli
rzone po to aby zakupy były przyjemnością. Kompetentni sprzedawcy wszystko pokażą
od najróżniejszych wydawców i producentów: IPS/LICOMP, OPTIMUS/NEXUSS, MIK
MEDIA, ZIP SOFT, WYDAWNICTWA PWN, WNT i in. Z ofert tych firm wybranych jes

CD Projekt biuro handlowe:

czynne poniedziałek - piątek od 9 do 17

Warszawa

ul. Marszałkowska 9/15

tel./fax (0-22) 25-07-03

25-71-51

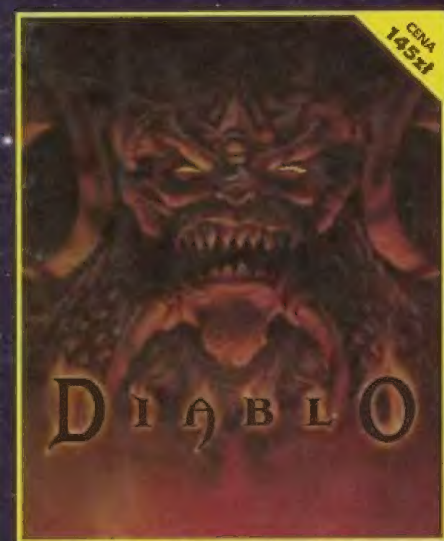
25-82-02

ch Świąt

CZY

JEKT

NAPRAWDĘ WSPANIAŁE GRY,
UPIĆ JESZCZE PRZED GWIAZDKĄ!



nieszkaż w Warszawie lub Krakowie, a wkrótce i Bydgoszczy), są to miejsca stwo-
, wytłumaczają, doradzą i pomogą wybrać. Znajdziesz tam oprócz naszych, programy
GE, MARKSOFT, BOBMARK, AVALON, YOUNG DIGITAL POLAND, CARTALL, PRO-
pónad sto najlepszych, wartościowych pozycji. Serdecznie zapraszamy!

CD Projekt sklepy firmowe:

czynne poniedziałek - piątek od 9 do 20; sobota i niedziela od 10 do 16:

Bydgoszcz (planowane otwarcie 9/01/96)

Kraków

Warszawa

Warszawa

ul. Jagiellońska 70

ul. Starowiślna 65

ul. Indyjska 25a

ul. Półna 2

tel. wkrótce

tel. wkrótce

tel. (0-22) 672-80-18

tel. (0-90) 287-611

Komputerlandia

ŚWIAT NAUKI I WIRTUALNEJ PRZYGDY

Komputery S.A.

Ogrodzono płytę główną PC i procesor PENTIUM klasy III, 128MB RAM, 1.44 MB dysk, karta grafiki SVGA PCI 1 MB, CD ROM 4x, złącza 3PC, 405A, zasilacz 200 W, okładzina klawiszów i mysz, klawiatura 101 klawiszy, płyta instalacji, producent: Win 95/98, Wzrost 3 DPL, Przewozy Bank, Program komputerowy OPT CD, Podręcznik Użytkownika w języku polskim.

5P100/8/850	2645
5P120/8/1200	3165
5P133/8/1200	3292
5P150/16/1200	3812
5P166/16/1200	4300
5P200/16/1200	4675

Komputery Optimus S.A. Plus

CPU AMD 5000+333 MHz/Intel PIII-400/450 MHz, 128MB RAM, 1.44 MB dysk, karta grafiki SVGA PCI 1 MB, PC, Desktop lub Tower, Mouse, mysz, OPT/CD, pod. podręcznik użytkownika, przenośnikowy Bus 622, Win 3.11PL + licencje, bank CD-ROM w PL

890/8/850	1832
5P100/8/850	2010
5P120/8/850	2342
5P133/8/850	2479

Komputery Harvard

CPU AMD 5000+333 MHz/Intel PIII-400/450 MHz, 128MB RAM, 1.44 MB dysk, karta grafiki SVGA PCI 1 MB, PC, Desktop lub Tower, Mouse, mysz, OPT/CD, pod. podręcznik użytkownika, przenośnikowy Bus 622, Win 3.11PL + licencje, bank CD-ROM w PL

51190/8/850	1665
51100/8/850 fax/modem, CD8x	2567
51120/8/850	2028
51133/8/850	2224

Monitory

GoldStar 14" SVGA kolor LR NI	759
Samsung 14" SVGA kolor LR NI	779
GoldStar 14" SVGA kolor z głośnikami	799
Philips 14" SVGA kolor LR NI	849
GoldStar 15" SVGA kolor	1139
GoldStar 15" SVGA kolor z głośnikami	1180
SAMSUNG 15" GLSI SVGA kolor NI/LR	1399
Philips A 15" SVGA kolor LR NI	1499
Philips B 15" SVGA kolor LR NI	1399
SAMSUNG 17" GMS7377E GB NI/LR	2429
SAMSUNG 17" CFA7689L GLSI NI/LR	2879
Philips A 17" SVGA kolor LR NI	2999
SAMSUNG 20" CFC9637L NI/LR	4399

Compaq Presario

CPU Pentium, D DR RAM, HDD, 1.44 MB PC video, MPEG, karta dźwiękowa, CD-ROM 4x

Model 5220 zintegrowany monitor 14", instalacja, gwarancja	
7210 P75/8/840	4658
9220 P100/8/840	5513
7230 P100/8/1000	5263
5220 P100/8/840	6834
7230 P120/8/1000	5604

IBM Aptiva

CPU 586 400MHz/Pentium 75/100MHz, 128 MB RAM, HDD, 1.44 MB floppy, 512/1024 KB video on memory, klawiatura i mysz 16 bit w kolorze, CD-ROM 4x, 14" 75Hz video monitor, 40/30W audio speaker, CD iMS, Windows 95, Apple/Win, Apple Guide

5x86-100/8/635/14"	4792
P75/8/850/14"	5308
P75/8/850/15"	5648

P100/8/1200/15"

Tulip
CPU Intel, 0.16 MB CD ROM, CD-ROM, 1MB PC, klawiatura, mysz, monitor kolorowy 14" 75 Hz PnP

DOS 6.22/WIN 3.11 lub Windows 95/PL	
d5-100/8/850/14"	4411
d5-100/8/1200/14"	4897
d5-120/16/1200/14"	5436
d5-133/16/1200/14"	5943
d5-166/16/1200/UTP/14"	7219

Drukarki HP

340 przenośna 300 dpi

400, 600x300 dpi, opcj. kol., 3str/min.	622
690C, 600x300 dpi, kolor, 4 str./min.	962
820Cxi, 600 dpi, 4 str., 1 MB	1281
870Cxi, 600 dpi, 6 str./min., 256 KB	1521
1600C, 600 dpi, 8 str./min., 512 KB	4007
5L, 600 dpi, 4 str., 1 MB	1459
5P, 600 dpi, 6 str., 2 MB	2945
5MP, 600 dpi, 6 str., 6 MB, PS	3603
5, 600 dpi, 12 str., 2 MB	4454
5N, 600 dpi, 12 str., 2 MB	4730
Kabel Centronics	5
color kit Deskjet 340	110
Color kit Deskjet 600	123

Oprogramowanie

Microsoft

Ms Ancient Lands 1.0 Cd	82
Ms Beethoven 1.1 Cd	74
Ms Bookshelf 1995 For Win 95 Cd	86
Ms Bookshelf 1996 For Win 95	107
Ms Creative Writer Cd	37
Ms Dinosaurs Win Cd	78
Ms Flight Simulator	57
Ms Flight Simulator 5.1 Hawaii	74
Ms Fary 3 For Win 95 Cd	86
Ms Magic School Bus - Solar System	49
Ms Magic School Bus - Human Body	49
Ms Magic School Bus - Oceans Cd	119
Ms Musical Instruments	78
Ms Schubert 1.0 Cd	74
Ms Stratus 1.0 Cd	74
Ms Win Dogs 1.0 Cd Rom	90

Sony

Sony Cd Pss Descent	153
Sony Cd Pss Gex	146
Sony CyberSpeed	148
Sony Playstation	819

Nintendo

Nintendo Konsoła SN+DKC	509
-------------------------	-----

Game Boy

Na produkty serii

GameBoy 79 VAT	182
Gameboy Kausela	61
Gameboy Alleyway	61
Gameboy Blues Brothers	83
Gameboy Donkey Kong Land	95
Gameboy Mario & Yoshi	79
Gameboy Micro Machines	131
Gameboy Mr.Dr.	83
Gameboy Super Mario Land 2	98
Gameboy The Snurfs	117

Programy Edukacyjne

Mitica World Cup Soccer Enc.	103
Dk Encyclopedia Of Science	111
Dk History Of The World	119
Dk My First Dictionary	82
Dk Ultimate Sex Guide	106
Euro Plus Professional Pack	327
Euro Plus Level 3	180
Kraina słów	162
Longman Interactive English	286
Video English	94
Video World of Animals	107

Gry

11-Th Hour	98
A.D. 2044	102
All 64 The Longbow	119
Alone In The Dark Trilogy	143
Angel Devoid Mcr Mac	102
Angel Devoid Per	91
Arvil Of Dawn	102
ATF Cd	107
Bad Mojo-Zycie Karalucha	94
Chronomaster	111
Command & Conquer	115
Crusader No Renorse	116
Cyber Judas	94
Cyvilization 2	111
D	123
Druid	90
Duke Nukem 3D	111
Formula 1 Grand Prix 2	112
Gabriel Knight II	139
Game Guu	139
Kick Off 96	107
Last Dynasty	90
Lords Of The Realm	111
Megapack 3	51
Megapack 4	111
Megapack 5	127
Megapack 6	127
Nomadity	107
Offensive	103
Pandora Directive	127
Prisoner Of Ice	102
Quake	131
Raven Project	81
Red Rhino Cd	49
Ripper Cd	107
Return Fire	82
Road Warrior Quarantine II	86
Screamer	107
Shellshock	96
Shockwave	82
Silent Hunter	107
Sim Ant	39
Sim Earth	49
Sim Farm	39
Sim Town	139
Smurly	94
Spare Bricks Cd	107
Storai	111
Su 27 Flanker	123
Swat Police Quest	115
Syndicate Wars	111

Porażające ceny na komputery Compaq, Optimus,

Tulip, IBM i Apple.

Najlepsze programy dla PC, Mac, Super Nintendo,

GameBoy, Sony PS.

Drukarki, podzespoły, akcesoria, joysticki, myszy itp.

Przyjdź do nas, zagraj, zostań mistrzem.

Nie masz kasy - kupisz na raty!

Jeżeli jesteś uczniem szkoły podstawowej bądź średniej i masz dobre stopnie, możesz dla nas pracować. Zostań naszym dealerem. Szczegóły w sklepie. UWAGA!

Wymagamy zgody rodziców.

Thunderhawk 2 Firestorm	119	MouseMan Radio	221
Time Commando	107	MS Home Mouse	82
Warcraft II Expansion Pack	66	Pilot Mouse II Serial/PS2	74
Warcraft II	119	Trackman Vista	164
Wedand Cd	102	Głośniki	
Wild Cards	45	Logic 3 SB206	62
Witchaven Cd	102	CPT-10	49
World Rally Fever	98	CP-48	62
Z	107	CP-88	53
Macintosh		CP-770	152
Joysticki		Trust T-300	237
SV233 Pad	41	Trust SBC 635	205
SV231 Pad	59	Modemy	
SV232 Pad	45	Boca 28.8 wewn.	562
SV230 Pad	33	MaxTech 28.8 zewn.	685
Trustmaster TVCS2	423	Motorola LifeStyle 28.8 zewn.	705
QJ PC 215 Flight Pro	24	MultiTech 28.8 zewn.	467
QJ PC 241	111	US Robotics 28.8/Voice wewn.	648
QJ PC 242 Flight Force	152	US Robotics 28.8/Voice zewn.	697
Wingman Light	66	Zoltrix 28.8 zewn.	550
Myszy		Internet	
Ms Easyhall (Serial)	135	Konto FULL (pełny dostęp, e-mail, WWW, itp), 60 godzin, 1 MB, opłata za miesiąc	42
Mitsumi Ecm-S 3102 PS/2	13		
Mitsumi Ecm-S 3102 RS-232	20		



Porażające ceny na komputery i oprogramowanie!

Wszystkie ceny są podane w nowych złotych i nie zawierają podatku VAT. Ceny mogą ulec zmianie. Przy sprzedaży wysyłkowej towar dostęca Serwisco. Koszt przesyłki pokrywa zamawiający. Komputerlandia Sp. z o.o., Al. Armii Ludowej 15 (dawny Power przy Rivierze), 00-632 Warszawa, tel. 25-51-85

Czyżbyś wciąż jeszcze miał problem
z prezentem gwiazdkowym?...

VERSAILLES

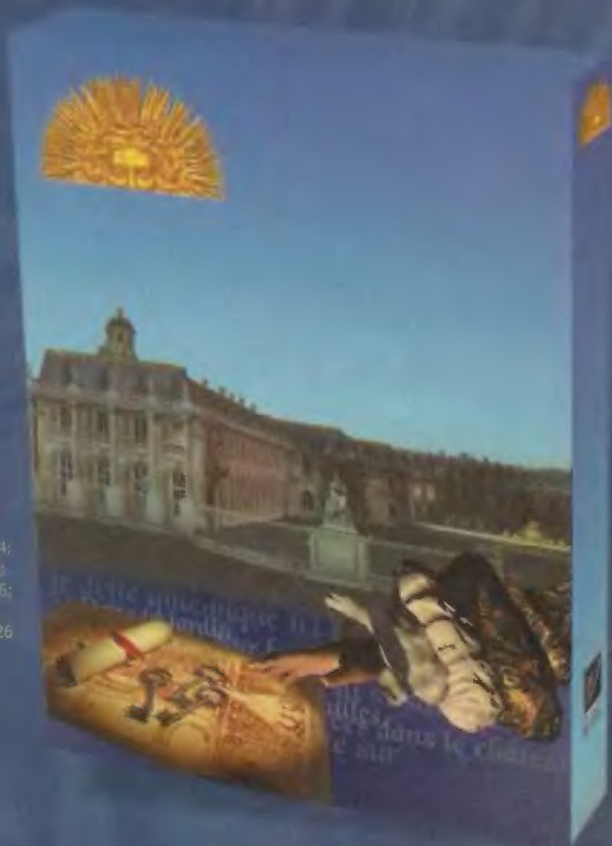
...wstąp do nas!

LISTA DYSTRYBUTORÓW IPS & LICOMP:

AMI-COMM: Gdańsk, ul. Kartuska 245, tel. 058-321044 w.8;
ARTICA: Gdańsk Wrzeszcz, ul. Marejki 6, tel. 058-470262;
AVAX: W-wa, Al. St. Zjednoczonych 65, tel. 022-130926;
BILANG: Szczecin, Pl. Rodła 8, tel. 091-594042;
CD PROJEKT: W-wa, ul. Marszałkowska 7/3, tel. 022-250703;
CLOCK: W-wa, D.H. „JUPITER” ul. Towarowa, tel. 022-35 42 65;
Digital Multimedia Group (DMG): W-wa, Grzybowska 39, tel. 022-6208299;
MARMET: Zabrze, ul. Wolności 262, tel. 032-1715611 w. 460;
MIRAGE: W-wa, ul. Gen. Abraham 4, tel. 022-6711555;
OPTIMUS BIS: Częstochowa, ul. Kopernika 10/12, tel. 034-652974;
STUDIO KOMPUTEROWE: Wrocław, ul. Klaczki 4/1, tel. 071-252458;
USER: Kraków, Rzemieślnicza 31, tel. 012-668864

SKLEPY FIRMOWE:

ANGUS: W-wa, ul. Widok 19; AMIKOM: Białystok, ul. Piłsudskiego 38;
ARTICA: Gdańsk, ul. Grunwaldzka 45; CATOM: 40-092 Katowice, ul. Mickiewicza 4;
COMAT: W-wa, Dw. Centralny paw. 12; CMR DIGITAL: W-wa, Al. Jerozolimskie 2;
DMG: W-wa, Grzybowska 39; DYNAMIC: 41-200 Sosnowiec, ul. Modrzejewskiej 16;
MEGAMEX: Łódź, ul. Piotrkowska 153; MIKRO-FAN: Olsztyn, Pl. Wolności 2/3;
P.H.U. „JANA”: 44-100 Gliwice, ul. Barlickiego 4; ULISSES: Kalfisz, ul. Śródmiejska 26



CANAL+
MULTIMEDIA



Szczegółowych informacji udziela wyłączny dystrybutor, firma IPS COMPUTER GROUP Sp. z o.o.,
02-916 Warszawa, ul. Okrężna 3. Tel. (0-22) 642 27 66 lub 642 27 68. Fax: (0-22) 642 27 69;

Nasza filia w Zabrzu:
41-800 Zabrze, ul. Wolności 262, tel. (0-32) 171 56 11 w. 460; tel./fax: (0-32) 175 39 72.

Nasza strona w Internecie: <http://www.ipscg.waw.pl>



Alien Incident41
 Azrael's Tear40
 Bedlam.....30
 Bug!.....26



Deadly Games56
 Elder Scrolls 2: Daggerfall....42
 Fightin' Spirit.....78

Redaktor naczelny
 Marcin Przasnyski
Z-ca red. nac.
 Waldemar Nowak
Sekretarz redakcji:
 Rafał Galecki
Zespół redakcyjny:
 Łukasz Bura, Andrzej Cwałina,
 Dariusz Góralski, Marcin Kamil Górecki,
 Paweł Janikowski, Lech Kalwas,
 Robert Korzeniewski, Piotr Mankowski,
 Jacek Marczewski, Kamil Mętrak,
 Maciej Ogiński, Krzysztof Papliński,
 Piotr Pawlak, Paweł Sikora,
 Bogdan Wiciński

Design & DTP
 STUDIO ProScript, Pegaz Ass[®] Design Group
 Waldemar Nowak, Jacek Piekarek,
 Adam Andrzejewski

Druk
 UNIPROM, Warszawa, ul. Mińska 67/69
 Nakład 147.000 egz.

Adres redakcji
 00-800 Warszawa 66
 skr. poczt. 21
 tel./fax (0-22) 624-91-47 (godz. 9⁰⁰-16⁰⁰)
 e-mail: secserv@polbox.com.pl

Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń i reklam. Materiałów nie zamówionych nie zwraca. w przypadku publikacji, zastrzega sobie prawo do skróć. Wszystkie użyte znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli.

Wydawca: ProScript Sp. z o.o.



Gender Wars32



GeneWars56



Gex26

Harpoon 2 – Admiral's Edition55

Heliosfera77



Hind36

Inca Collection (1&2)38

Killing Grounds74



Legends76

Lost Files of Sherlock Holmes 2:

The Case of the Rose Tattoo ..44

Mag!77

Mechwarrior 2: Mercenaries....34

Mortal Kombat 3 for Win'95...27



Muppet Treasure Island53

NBA Full Court Press24



NCAA Championship

Basketball.....22



Olympic Soccer.....25

Pandora Directive – cz. 2.....46

Pinball Hazard75

Skullcracker27

Smurfy PL.....54



Speed Haste28



Strike Base28

Surf Ninjas.....75

Tajemnica Bursztynowej

Komnaty.....80



Tekken 218



Triple Play'97.....23



Urban Runner.....39

Xenophage: Alien Bloodsport ..20

Gry TV i Konsole.....59

Addams Family Values, Aladdin,

Blam! Machinehead, Burning

Road, Destruction Derby, Dr.

Robotnik's Mean Bean Machine,

Flintstones, Impact Racing,

Nights, Parodius, Skeleton

Warriors, Story of Thor 2, Street

Fighter 2, Super MarioLand,

Teenage Mutant Hero Turtles

Tournament Edition, Tennis,

Tunnel B1, Wipeout 2097

Hardware67

Kombat Korner.....18

KGB.....81

Manga Room97

Rzut Okiem7

SS CD'4114

W Przygotowaniu10

X-Files16



Zgodnie z zapowiedzią, w Gwiazdkowym Rzucie Okiem skoncentrujemy się na tytułach, które nie dość, że zapowiadają się obiecująco, to jeszcze istnieje realna szansa, by naprawdę ukazały się przed świętami. W ramach tego wydania skupiliśmy się także na czterech grach, o których bardzo dokładnie opowiedzą wam ich autorzy. Choć to ludzie bardzo zapracowani i zabiegani, udało nam się z nimi porozmawiać na ECTS. Kariera programisty to niełatwy kawałek chleba – żeby się dorobić sławy Anthony'ego Crowthera, trzeba

pracować w tej branży ponad 10 lat i mieć na koncie kilkadziesiąt gier.

Wśród tytułów nadchodzących nowości znajdują się takie, o których informacje nie były jeszcze nigdzie indziej publikowane – jak choćby **JOE'S APARTMENT** czy **SHRINKING MAN**. Wśród zapowiedzi podaje się już wprawdzie m.in. **WARLORDS 3**, **MYST 2** czy **STONEKEEP 2**, lecz żaden śmiertelnik nie ujrzał jeszcze na oczy ani jednego screenu z żadnej z nich.

Popatrzmy na gry przez pryzmat nazwisk ich twórców.

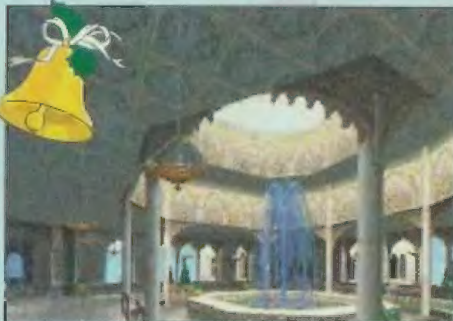
Piotr Mańkowski

REALMS OF THE HAUNTING

Autor: ANTHONY CROWTHER

Londyńskie stoisko GREMLIN INTERACTIVE przepelnione było tajemniczymi odgłosami. Na dużych ekranach widać, jak po ogromnej rezydencji porusza się człowiek z karabinem w dłoni. Oto zza drzwi z dziłkim rykiem wyskakują zombie, padają na ziemię w strugach zielonej krwi. To REALMS OF THE HAUNTING. Przy jednym z komputerów, w rogu, siedzi niepozorny Anthony Crowther, żywa legenda przemysłu gier komputerowych. Druga obok Petera Moilyneux osoba, która udzieliła bodaj największej liczby wywiadów.

Pierwszymi grami Crowthera były KILLERWATT, BLAGGER oraz późniejszy SON OF BLAGGER – znakomita labiryntówka w stylu legendarnego DYNAMITE DAN. Gry, jakie napisał na C-64, trudno zliczyć. Najsłynniejsze z nich to WILLIAN WOBBLER, CENTURIANS, ZIG ZAG, BOMBUZAL.



W 1986 roku programista zaczyna pracować dla GREMLIN, początkowo uczestnicząc przy produkcji gier na platformy ośmiobitowe oraz Amigę (KNIGHTMARE, LIBERATION). Dopiero NORMALITY INC stało się pierwszą grą, jaką współtworzył na PC. Napisał do niej engine 3D, teraz wykorzystuje go przy swojej autorskiej produkcji REALMS OF THE HAUNTING. Gra wizualnie prezentuje się świetnie, klimatem przypominać będzie LEGACY.

LITTLE BIG ADVENTURE 2

Autor: FREDERICK RAYNAL

Frederick Raynal mieszka i pracuje w Lyonie. Jego pierwszymi grami były ALPHA WAVES oraz POPCORN. W 1992 roku współpracując z INFO-

RE oraz TIME COMMANDO. Obecnie firma Raynala znajduje się w centrum uwagi, podczas gdy INFOGRAMES praktycznie od czasu SHADOW OF THE COMET nie wydało żadnego istotnego produktu. Kojarzy się to z przypadkiem SSI i WESTWOOD – ten ostatni dopiero po odejściu od SSI zaczął odnosić większe sukcesy.

Raynal za największy swój dotychczasowy sukces uznaje sprzedanie na całym świecie ponad 300.000 kopii LITTLE BIG ADVENTURE, co zważywszy, iż wydano tę grę tylko na platformę PC oraz odnotowując fakt, że jest to gra przygodowa (te z reguły nie biją rekordów sprzedaży, pomijając dawne produkcje jak KING'S QUEST – ponad milion sztuk), stanowi godny uwagi wynik.

Sprzedaż TIME COMMANDO nie jest taka, jakby ADELINE mogła sobie życzyć, lecz francuscy autorzy myślą już o następnych projektach. Prawie ukończone zostało LBA 2. Grafika i ogólny klimat gry pozostały niezmiennione. Zlikwidowano niedogodny Autosave oraz na przykład taką cechę, iż biegnący bohater przy zderzeniu się z przeszkodą tracił energię. Fabuła zaczyna się od tego, że pamiętany z części pierwszej dinozaur



zachorował; Twinsen będzie musiał dostarczyć mu leki. W międzyczasie na Twinsun przybędą wrogo nastawieni Obcy. Właśnie oni staną się głównymi przeciwnikami.

Raynal zdradził nam pomysł swojej jeszcze nowszej gry: będzie to przygodówka, w której występuje się w roli myszy. Zapytany, czy będzie miała coś wspólnego z BAD MOJO, zaprzeczył. W grze ADELINE SOFTWARE akcję widzieć się będzie oczami myszy, co rusz napyłkać się będzie inne żyjące w tym minikosmosie stworzenia. Projekt na razie nie posiada jeszcze żadnego tytułu.



GRAMES zrobił legendarną już ALONE IN THE DARK, potem ich drogi się rozeszły. Raynal założył ADELINE SOFTWARE, która wypuściła dotychczas dwa produkty: LITTLE BIG ADVENTU-

Wręcz ze zmierzchem epoki komputerów ośmiobitowych Ritman przeniósł się do operującej na rynku konsol firmy RARE. Pracował między innymi przy produkcji DONKEY KONG COUNTRY. Kilka lat temu sam założył firmę CRANBERRY SOURCE, która pracuje nad swą drugą po CITIZENS (wydanej przez MICROPROSE) grą QUINTESSENTIAL ART OF DESTRUCTION. Będzie to strzelanina posiadająca ponoć bardzo nowatorski engine 3D nazwany przez autorów Landscape



System. QAD jest jednocześnie pierwszą grą, jaką Ritman programuje na PC. Na pytanie czy trudno było mu się przestawić z ZX Spectrum na PC, Ritman odpowiedział krótko: – Panowie, przecież to tylko komputery! Jon zażartował też, że zwierzchnicy nie pozwolili mu grać w MARIO 64, by nie odciągało go to od pracy. Udało mu się jednak pograć w SIMCITY 2000 i DOOM 2 – ulubione w ostatnich miesiącach pozycje. Czyżby nie miał nowości?

QUINTESSENTIAL ART OF DESTRUCTION

Autor: JON RITMAN

Od czego zaczynales, Jon? – zapytaliśmy nestora programistów gier komputerowych. – Najpierw była jakaś mała gra na ZX81, potem w 1983 COSMIC DEBRIS i wreszcie rok później zrobiłem MATCHDAY, który został wydany przez OCEAN. To był mój pierwszy sukces.

Dalsza „softografia” Jona Ritmana obejmuje między innymi BATMAN, MATCHDAY 2, HEAD OVER HEELS. Ukazywały się one w wersjach na Spectrum, C-64 oraz CPC 464. Sam BATMAN sprzedał się w nakładzie 100.000 kopii, co w połowie lat 80. było niewyobrażalnie dużym wynikiem.

PRIVATEER 2

ORIGIN/ELECTRONIC ARTS

PRIVATEER 2: THE DARKENING dosłownie w ostatnich dniach ukazał się na Zachodzie. Graficznie lepszy od WING COMMANDER 4, zawierający ogromną przestrzeń do zbadania, stanowi potencjalny przebój. Nadzór nad tym projektem sprawował Erin Roberts.

W PRIVATEER 2 występuje wiele odgałęzień od zasadniczego pnia fabuły. Gracz nie jest ograniczony koniecznością podróży akurat w dane miejsce; może się poruszać z pełną swobodą. Jednym z celów przygody jest odkrycie wszystkich zagadek z mrocznej przeszłości bohatera. Roberts szacuje,



że skończenie PRIVATEER 2 zajmie każdemu przynajmniej 40 godzin. Potem będzie można zagrać jeszcze raz, odkrywając wszystkie subquesty.

Głównymi aktorami Roberta są John Hurt oraz Christopher Walken, którego widzieliśmy ostatnio na ekranach w „Rzeczy, jakie możesz zrobić w De-



nver będąc martwym”. Roberts powiada o Walkenie, że jest on twardzielem tylko przed kamerą, zaś jako człowiek okazuje się bardzo nieśmiały.

Erin Roberts to nowa postać w branży. Czy okaże się godnym następcą Chrisa Roberta w ORIGIN? Przed nim jeszcze długa droga.

„9”

TRIBECA INTERACTIVE/GT INTERACTIVE

Oto kolejna produkcja, której powstawaniu towarzyszy „huczek” związany z faktem, że przy produkcji gry uczestniczyły gwiazdy przemysłu filmowego i fonograficznego. W „9” – zrzęczościowo-logicznej produkcji planowanej na Gwiazdkę



przez GT INTERACTIVE – swoich głosów używać będą między innymi Cher, Aerosmith (znowu?) oraz Christopher Reeve – amerykański aktor grający niegdyś Supermana, obecnie sparaliżowany po upadku z konia. Akcja dzieje się w surrealistycznych krainach, w grze zawarto dużo muzyki. Zapowiada się to na kolejną produkcję a'la MYST. Oryginalnym producentem jest debiutująca firma TRIBECA INTERACTIVE, finansowo związana z samym Robertem de Niro.

DEUS

SILMARILS

Pierwotnie gra miała nosić tytuł DEUS EX MACHINA, co jest zwrotem pochodzącym z łaciny i tłumaczy się dosłownie jako „Bóg z maszyny”; w przenośni zaś oznacza niespodziewany i nienaturalny udział osoby lub wypadku w rozwiązaniu jakiejś sytuacji. Stwierdzono jednak, że tytuł mógłby się wydać niezrozumiały.

SILMARILS, jak wszyscy wiedzą, zabłysło w swoim czasie trzema częściami ISHAR, z których każda kolejna była niestety gorsza od poprzedniej. Teraz to już przeszłość. DEUS posiada engine 3D, również wszystkie postacie są trójwymiarowe. Interfejsem odrobinę przypomina ROBINSON'S REQUIEM. Akcja dzieje się w XXII wieku – gracz przybywa na tajemniczą planetę w pościgu za terrorystami. Na swej drodze napotyka



wojowników ninja, dinozaury, goryle, jaszczurki. Walka z nimi odbywać się będzie przy użyciu broni białej, jak również laserów.

Ciekawostką jest, że polski dystrybutor – firma MIRAGE – zapowiada wydanie gry DEUS w wersji całkowicie spolszczonej.

JOE'S APARTMENT

VIACOM MEDIA/VIRGIN INTERACTIVE

David Geffen jest udziałowcem w DREAMWORKS, o którego produkcji NEVERHOOD pisaliśmy miesiąc temu. David Geffen nie miałby jednak pieniędzy na jeden dzień swego wystawnego życia, gdyby stanowiło to jego jedyne źródło dochodów. David Geffen jest rekinem rynku mediów; jego firma Geffen Pictures wyprodukowała między innymi serial, na podstawie którego powstaje obecnie nowa zrzęczościowa gra – JOE'S APARTMENT.

Gracz sprawuje opiekę nad plagą karaluchów, które wtargnąwszy do czyjś mieszkanka robią

to, co potrafią najlepiej: wcinają śmiecie, rozmnażają się, a przy okazji pomagają niezdarnemu Joe'emu zdobyć ukochaną dziewczynę. Łącznie do zwiedzenia pozostaje 8 mieszkań, dzięki znalezionym smakofykom gracz będzie mógł się transformować w cztery różne rodzaje karalucha (?).



BLOOD & MAGIC

INTERPLAY

BLOOD & MAGIC jest jedną z większych niewiadomych wśród mających się ukazać na Gwiazdkę gier. Może okazać się tyleż samo przebojem, co nieporozumieniem. Jednak z co najmniej dwóch powodów jest to produkcja interesująca. Po pierwsze, zajmująca się wydawaniem książek fantasy oraz systemów fabularnych firma TSR sprzedała INTERPLAY licencję na AD&D, a konkretnie na moduł Forgotten Realms. Po drugie zaś, autorzy mają ambicję zrobić coś podobnego do WARCRAFT – czyli grę wojenną w klimacie fantasy rozgrywaną w czasie rzeczywistym. Łącznie do wykonania będzie 25 misji, podzielonych na pięć sekcji – każdy zestaw w innej krainie. Gracz dowodzić będzie armią magów, smoków i goblinów.

Na koniec uwaga związana z demo tej gry. Otóż świadomie zrezygnowaliśmy z umieszczenia go na SS CD, bowiem **demo to powoduje skasowanie zawartości twardego dysku przy próbie deinstalacji!!!** Jeśli już wpadnie wam w ręce, uważajcie!



ENEMY NATIONS

VIACOM MEDIA/VIRGIN INTERACTIVE

VIACOM MEDIA po sprzedaniu się VIRGIN bynajmniej nie uciął, a wręcz przeciwnie – pogodziwszy się z serią porażek (m.in. CONGO) szykuje sporo nowych propozycji.

W ENEMY NATIONS: BATTLE FOR THE LAST PLANET buduje się miasto, potem tworzy się armię gotową do podbijania nowych terenów. Program wyposażono w bardzo elastyczny interfejs pozwalający na otwieranie równocześnie wielu okienek, by mieć pełną kontrolę nad wydarzeniami. Oprócz zabawy z komputerem będzie możliwość gry poprzez Internet z dziesiątkami żywych przeciwników.



LEGO

MINDSCAPE

Większość z was nie zna z autopsji tych ponurnych czasów, gdy dyżurnymi zabawkami w sklepach były gumowe żolnierzyki, psujące się lunochochy oraz nie pasujące do siebie puzzle, z których można było ułożyć obrazek Kremla. W tych dawnych czasach w sklepach Pewexu można było kupić kapitalistyczny wymysł – LEGO. Magiczne klocki, które dzieciństwo wielu uczyniły szczęśliwym.

Oto coś zupełnie nowatorskiego na polu gier komputerowych! ADVENTURES ON LEGO ISLAND nie będzie co prawda komputerową konwersją konwencjonalnego Lego, gdyż istniałoby wówczas niebezpieczeństwo padnięcia tego przemysłu, lecz grą przygodową dla dzieci w wieku 6-12 lat z fabułą osadzoną w świecie klocków. Niebezpieczny Brickster daje nogę z więzienia, rozkłada na czynniki pierwsze miejski helikopter, po czym w różnych miejscach ukrywa klocki z których był zbudowany. Trzeba będzie je odnaleźć, a potem schwytać bandytę. Gracz porusza się po trójwymiarowym świecie budowli LEGO, jeździ samochodzikami, rozmawia z ludzikami. Zapewne nie tylko dwunastoletki będą się bawić tym nowym wcieleniem klocków.



PLANETFALL

ACTIVISION

Praca nad projektem trwa już od półtora roku. Fabuła PLANETFALL oparta została na wydarzeniach na początku lat 80. na Spectrum tekstówce pod tym samym tytułem. W drugim po RETURN TO ZORK „odświeżeniu” przeboju sprzed lat zawarty zostanie dużo tamigłówek, bardzo ważną będzie również interakcja z innymi postaciami – nagrywanie rozmów, szukanie odpowiedniego tropu w konwersacji.

W pewnym momencie całkowicie zmieniono koncepcję gry. Pierwotnie grafika miała składać się z renderowanych tel oraz nałożonych na to sylwetek postaci. Potem zapadła decyzja, żeby zaimplementować 3D. Na wczesnych screenach prezentuje się to wystrzałowo, ale twórcy gry zdają się nie przeceniać roli grafiki. „Grafika nie jest najważniejsza, główną rolę odgrywa zwięzła fabuła i właśnie praca nad nią stanowiła podstawowy powód opóźnienia wydania gry” – mówi autor Gary Wagner. Fani przygodek otrzymają PLANETFALL najwcześniej na początku przyszłego roku.



SHRINKING MAN

CYBERDREAMS

Do zamczyska eskulapa Franklina bohater przyjechał po to, by zbadać sprawę zniknięcia Julii Caldwell. Sprytny doktor podtyka pod nos przybyszowi napój powodujący zmniejszenie gabarytów. Nagle wszystko się zmienia – igła może stać się jedyną bronią przed agresywnymi insektami, zaś solniczka okazać się ratującym życie schronieniem przed ścierką od kurzu.



wiele jeszcze wiadomo o tej grze, równie tajemniczej co mające również wyjść z CYBERDREAMS NOIR oraz odkładany od dwóch lat HUNTERS OF RALK – role-playing, nad którym pracuje(ował) sam Gary Gygax, współtwórca systemu Dungeons & Dragons.

Taki jest właśnie THE INCREDIBLE SHRINKING MAN z firmy CYBERDREAMS. Zastosowano w nim trójwymiarową grafikę, która ma ponoć uwzględniać takie efekty jak zmniejszanie się bohatera – wówczas wszystkie przedmioty stają się rzecz jasna większe. Poza tym nie-



WYGRAJ PSX

WARUNKI KONKURSU

W konkursie może wziąć udział każdy. Wystarczy odpowiedzieć na trzy pytania. Pytania są proste, ale podchwytliwe. Odpowiedzi przyjmowane są wyłącznie na kartach pocztowych do 31 stycznia. Warunek dodatkowy: trzeba kochać gry i konsole! Odpowiedzi prosimy nadsyłać do redakcji.



Pytania:

1. Jak nazywa się nowa maskotka PSX?
2. Wymień przynajmniej jeden tytuł wyścigów na PSX.
3. Jaki kolor mają od spodu płyty z grami na PSX?

Nagrody:

I miejsce: Konsola SONY PlayStation i firmowa torba.
II miejsce: Dwie gry: AIR COMBAT i RIDGE RACER.
III miejsce: Gra: BATTLE ARENA TOSHINDEN.
Ponadto wśród wszystkich uczestników konkursu zostanie rozlosowanych 25 firmowych toreb PSX!!!



pamiętaj, kto rządzi...

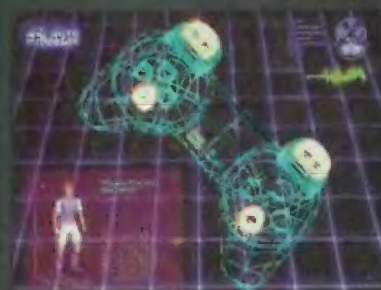


Jeden z wczesnych projektów menu.



B. FREE KICK

Nawet tak wspaniałe gry jak FIFA '97 projektuje się przy pomocy ołówka i kartki, np. podczas jazdy metrem do pracy.



Do każdego tricku musi zostać odpowiednio zaprogramowane sterowanie!

Kolejne fazy tworzenia trójwymiarowych zawodników – model szkieletowy, cieniowane płaszczyzny, pokrywanie teksturami.



Oto nowy dział, pod roboczym tytułem W PRZYGOTOWANIU. Co miesiąc będziemy umieszczać w nim jedną lub dwie najważniejsze gry spośród nadchodzących tytułów. Postaramy się przybliżyć proces ich powstawania, pokazać unikatowe screeny z tworzenia obiektów, postaci i leveli, a także informować o najistotniejszych cechach nowych produktów.

Gwiazdkowa inauguracja zawiera dwie, bodaj najgłośniejsze gry końca roku: FIFA'97 i TOMB RAYDER. Obie powinny znaleźć się w naszych sklepach przed końcem grudnia. A co za miesiąc? Kandydatów jest wielu: DISCWORLD 2, MDK, VIRTUAL SQUAD, ALIEN TRILOGY, wreszcie nieśmiertelny HEART OF DARKNESS. Ale to jeszcze miesiąc, jeszcze wiele może się wydarzyć.

W PRZYGOTOWANIU FIFA '97 W PRZYGOTOWANIU

FIFA SOCCER stała się dla ELECTRONIC ARTS prawdziwą żyłą złota. Już pierwsza, wydana prawie trzy lata temu wersja zrewolucjonizowała gatunek piłek nożnych. FIFA doczekała się wersji praktycznie na każdą platformę, nawet na ręczną konsolę Game-Boy. Dzięki temu utrzymywała się na pierwszym miejscu listy Gallupa najlepiej sprzedających się gier przez ponad 30 tygodni. Kolejna, wydana dokładnie rok temu wersja – FIFA'96 umocniła pozycję E.A.SPORTS i bardzo wysoko podniosła poprzeczkę dla komputerowych piłek nożnych.

Dokładnie rok po wydaniu FIFA'96 firma ELECTRONIC ARTS wydaje „przyszłoroczną” edycję – FIFA'97. W momencie, gdy czytacie te słowa, gra jest już w sprzedaży na rynku amerykańskim i europejskim. Za dwa-trzy ty-

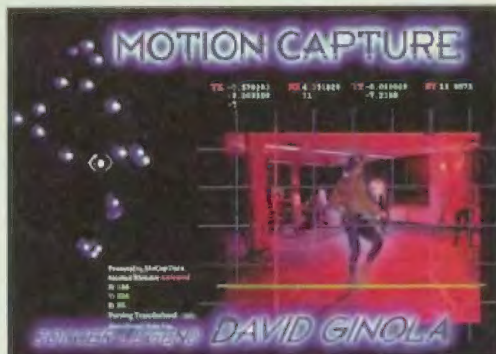
godnie trafi także do polskich sklepów. Popatrzmy więc, co nowego będziemy mogli w niej odnaleźć.

Największy nacisk położono na jak najbardziej realistyczne odwzorowanie zawodników i ich ruchów. Jako model wzorowego piłkarza posłużył David Ginola – gwiazda klubu Newcastle United, którego ruchy otrzymały dwadzieścia dwie w pełni trójwymiarowe figurki piłkarzy. Te zaś wymodelowano na stacjach graficznych, pocieniono i pokryto teksturami. Wszystkich umieszczono na boisku, nieznacznie tylko

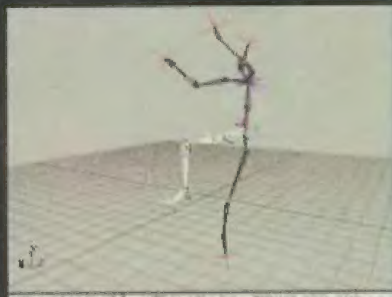
ulepszając doskonały system obserwacji rozgrywanego meczu – Virtual Stadium.

Te nowości mają szansę tchnąć w i tak doskonałą FIFA nowe życie. Rozgrywki pucharowe, składki drużyn narodowych i masa pozostałych opcji konfiguracyjnych zapewnią miłośnikom piłki nożnej długie godziny pełne gorących emocji. Prawdziwi znawcy tematu do dzisiaj przedkładają Amigowskiego SENSIBLE czy KICK OFF nad całą resztę. Może właśnie dzięki FIFA'97 zmieniać zdanie.

Trójwymiarowi, pokryci teksturami piłkarze już w akcji.



David Ginola, posłużył jako żywy model do zarejestrowania ruchu piłkarza. Kilkanaście kamer śledziło ruch sensorów umieszczonych na jego ciele, gdy w brytyjskim studio wykonywał podania, dryblingi, zwody i główkowania.





Gra, która dostarczyła najwięcej emocji podczas ostatniej edycji targów ECTS już lada dzień pojawi się

w sklepach! Jej demo możecie też podziwiać dzięki SS CD'41. Pierwotny engine TOMB RAIDER pokazał już ponad półtora roku temu. Wprawdzie od tego czasu dokonano wielu zmian, jednak fabuła gry pozostała ta sama. Lara Croft, żeński odpowiednik Indy'ego Jonesa, zostaje wynajęta przez bardzo potężną organizację w celu odzyskania tajemniczego obiektu o nazwie Sion. W miarę rozwoju akcji gry dla

w grze, w której chodzi o grubą forszę, a być może nawet o bezpieczeństwo świata! Decyduje się wziąć sprawy w swoje ręce...

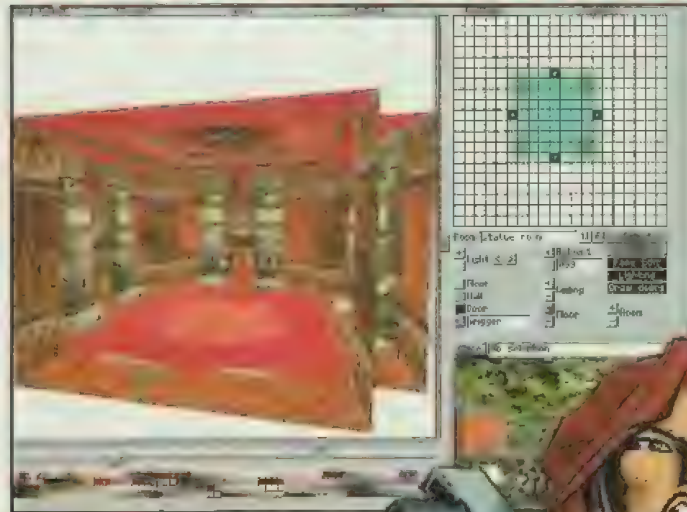
W TOMB RAIDER zastosowano inteligentne, dynamiczne kamery, które zmieniają kąt ustawienia w miarę przemieszczania się głównych bohaterów. Całość będzie składała się z czterech różnych krain podzielonych na 12 poziomów. Lara odwie-



Doskonale animowane sekwencje pomagają wczuć się w klimat gry.

TOMB RAIDER

W PRZYGOTOWANIU

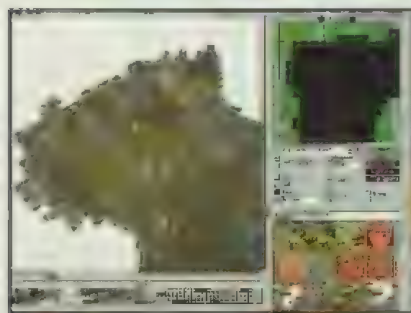


dzi zagubione miasto Inków, rzymską osadę, egipską piramidę a nawet pozostałości po Atlantydzie! Autorzy zapowiadają też, że ultrarealistyczna grafika przebije wszystko co było do tej pory. Jako przykład podają miasto Inków, gdzie Lara natknie się na stosy szkieletów będących pozostałościami po krwawych podbojach konkwistadorów. Patrząc na screeny z gry nie pozostaje nic innego jak tylko uwierzyć zacierając ręce. Gra w USA już wyszła...

TOMB RAIDER oprócz wersji na PC (normalna i specjalna, obsługująca



Lara Croft w postaci szkieletowej i z nałożonymi teksturami.



DEMO - CD'41

Oto unikalne screeny z edytora gry, pokazujące zmienny proces tworzenia świata.

Lara staje się oczywiście, że jest jedynie pionkiem

najnowszy akcelerator trzeciego wymiaru 3DFX ukaże się na konsolę Saturn. SEGA podpisała z producentami umowę, dzięki której gra nie pojawi się na pozostałych konsolowych platformach wcześniej niż po upływie sześciu miesięcy.

Otoczenie służy oprawie graficznej i dokładnością obiektów.



Spełnij swoje marzenia
SONY

Sony wynalazcą Twoich dyskietek!

Sony to wynalazca rewolucyjnych dyskietek 3.5-calowych, gwarantujących najwyższą jakość i całkowite bezpieczeństwo Twoich informacji! Weź udział w promocji i kup 10 HD. W prezencie otrzymasz dyskietkę z grą komputerową SimTower lub SimEarth firmy Maxis. Zakup 20 dyskietek Sony oznacza, że dwie dyskietki z grą SimCity 2000 lub Marty Mouse należą do Ciebie.

Nie czekaj! Wybierz Sony i poznaj pasjonujący świat Twoich nowych gier.
Promocja zaczyna się 1 listopada i trwa do momentu wyczerpania się zapasów promocyjnych dyskietek.

MAXIS

PROMOCJA

+HD

**z grami od Sony
w prezencie**

SONY
FORMATTED for IBM
PS/2 & compatibles
1.44MB
HIGH DENSITY
MFD-2HD

SONY
FORMATTED for IBM
PS/2 & compatibles
MFD-2HD

STRIPTEAZ

STRONNICZY PRZEGLĄD RYNKU GIER KOMPUTEROWYCH PROJEKT

Nasz adres: CD Projekt, ul. Marszałkowska 9/15, 00-626 Warszawa, tel./fax (0 22) 25 07 03, 25 82 02, 25 71 51

Z okazji nadchodzących Świąt, chcielibyśmy wszystkim naszym klientom, przyszłym klientom, kontrahentom, współpracownikom, redaktorom i... i całej redakcji Serwisa Service, życzyć wszystkim najlepszego oraz powodzenia (nie tylko w grach komputerowych).

Święta idą, sezon znik w naszej branży już rozpoczęły. Mamy ręce pełniejsze roboty niż zwykle. Wy możecie się tym cieszyć: w najbliższym czasie wydamy więcej hitów niż przez cały rok. W kolejce do sklepów czekają (na dzień 19.XI.96): Lew Leon, Discworld 2 (w pudełku z grą polska

Autorzy o grze LEW LEON

Jak tworzono „Lwa Leona”:
Po ustaleniu szczegółowych założeń dotyczących fabuły i grafiki gry wyznaczony został reżyser projektu. Jego zadaniem była koordynacja pracy wszystkich zespołów tworzących (właściwie programistów, animatorów, grafików, techników) i nadzór nad terminowością i jakością wypracowania złożonych prac. Na samym początku stworzono zasoby graficzne. Graficy stworzyli wstępne szkice każdego etapu, które po zatwierdzeniu zostały rozrysowane na wielkich planszach brystolu. Tam zaznacza się lokalizację wszelkich możliwych obiektów (platformy, wrogowie, przeciwnicy) oraz ustala wszelkie możliwe drogi jakimi będzie się poruszał (wzrost) graczy. Na podstawie projektu graficy zaczęli malować (farbami akrylowymi) te, które następnie zostały zeskanowane i po kilku dodatkowych rozmaitych zabiegach, mających na celu ich maksymalne uatrakcyjnienie zostały przekazane programistom. W tym samym czasie (po stworzeniu projektów postaci) nastąpiło zrużniczone rozpisywanie poszczególnych ujęć animacji. Przeciętą animacja liczy około 15-25 klatek i każda z tych klatek musiała być BARDZO szczegółowo opisana. Na podstawie tego opisu animatorzy stworzyli (na papierze, tuszem) konturowe animacje danego ujęcia. Po zeskanowaniu i połączeniu w całość animacje zostały (już na komputerze) pokolorowane. Była to jedna ze zmuśnionych i bardziej męczących czynności. W ciągu jednego dnia jeden grafik kolorował przelicznik (w zależności od stopnia złożoności animacji) od 50 do 100 klatek. Pamiętając że jedna osoba kunda animacji w tej grze to co najmniej 10-15 klatek dzień pracy animatora to około 5-10 sekund (!) jednej animacji.

książka Terry Pratchetta „MORT”), Krzyż Ivan, A&D Blood & Magic (taki C&C, czy WC, il w świecie Forgotten Realms), DIABLO, Destruction Derby 2, Allen Trilogy, M.A.X. To tylko najważniejsze tytuły które mają szansę ukazać się jeszcze przed świętami!

W tej strefie znajdziecie drugą część artykułu o Lwie Leonie, informacja o naszych sklepach i jak zwykle wspólną siódmą. Niestety nie zmieściliśmy się nam informację o nowych tytułach, ale liczymy, iż są one tak znane, że wiecie już o nich co nieco. Miłej iekturny!

Gdy już wszelkie zasoby graficzne zostały wykonane do akcj i wkręcili programiści, z których każdy tworzył inny element kodu gry. Cały problem był w tym aby efekt ich pracy nie tylko działał poprawnie ale chciał też bezproblemowo współpracować z tym, co w tym samym czasie tworzyli inni członkowie zespołu. Czuwał nad tym główny programista.

Złożony przez programistów etap gry przechodził w ręce muzyka. Musiał on stworzyć nie tylko melodie, która będzie podkreślała klimat danego levelu, ale też miał za zadanie dobrać wszelkie możliwe efekty dźwiękowe, które ubarwiają grę (dźwięki wystaw, dźwięki wydawane przez zwierzęta, efekty towarzyszące np. upadkom czy też uruchomieniu jakiegoś urządzenia, etc.)

Mając już całkowite gotowy etap przeszliśmy do kolejnej (bardzo ważnej!) fazy - testów. Kilka osób grało przez wiele dni, wyszukując wszelkie możliwe usterek, które były na bieżąco usuwane. Po dogłębnym przetestowaniu etapu dopuszczono do klawiatury potencjalnych odbiorców gry (przebiegło w wieku 8-15 lat). Dzięki ich spostrzeżeniom usunęto kilka przeoczonych usterek i oczyszczanie poprawiono grywalność Lwa. Na koniec połączone wszystkie etapy i sekwencje animowane w jedną całość, napisano instrukcję obsługi... i owa całość została przetestowana przez grupę graczy. W tym samym czasie (po zakończeniu testów) nastąpiło zrużniczone rozpisywanie poszczególnych ujęć animacji. Przeciętą animacja liczy około 15-25 klatek i każda z tych klatek musiała być BARDZO szczegółowo opisana. Na podstawie tego opisu animatorzy stworzyli (na papierze, tuszem) konturowe animacje danego ujęcia. Po zeskanowaniu i połączeniu w całość animacje zostały (już na komputerze) pokolorowane. Była to jedna ze zmuśnionych i bardziej męczących czynności. W ciągu jednego dnia jeden grafik kolorował przelicznik (w zależności od stopnia złożoności animacji) od 50 do 100 klatek. Pamiętając że jedna osoba kunda animacji w tej grze to co najmniej 10-15 klatek dzień pracy animatora to około 5-10 sekund (!) jednej animacji.

WSPANIAŁA 7-ka

listopad

śledem najczęściej kupowanych gier w sklepach firmowych CD Projekt w dniach 15.10-15.11.

1. RALLY CHAMPIONSHIP
2. THE SETTLERS II
3. STRIKER '96
4. SYNDICATE WARS
5. QUAKE
6. MEGAPAK 6
7. WARCRAFT II

LISTA REKOMENDOWANYCH SKLEPÓW Z GRAMI

MIASTO	FIRMA	ADRES
Częstochowa	Goldregen	ul. Kościuski 1a
Bydgoszcz*	CD Projekt	ul. Jagiellońska 70
Kraków	CD Projekt	ul. Starowińska 65
Warszawa	CD Projekt	ul. Indyjska 25a
Warszawa	CD Projekt	ul. Pereca 2
Wrocław	Daniel	ul. Witosa 4

* otwarte 9 grudnia

MIESZKAŃCY PIĘKNEGO KRAKOWA

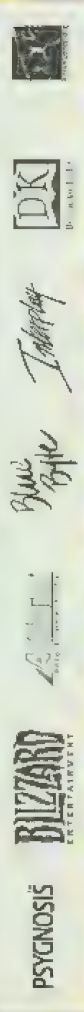
Uroczyście ogłaszamy: Już jest Nasz najnowszy sklep firmowy. Mieści się on w Waszym mieście przy ul. Starowińskiej 65 (telefonu narazie nie ma, jak kiedyś będzie to go podamy, a Was jest z tym taki sam kłopot jak u Nas). Czynny jest zawsze kiedy potrzeba, czyli od 9 do 20, a w soboty i niedzieli od 10 do 16. W naszym sklepie znajdziecie wszystko co potrzebne do szczęścia (graczowi i nie tylko): duży wybór gier i programów, super obsługa i dobre ceny. Tak jak w każdym naszym sklepie, nie nie kupuje się w elemo. Wszystkie możemy na obelżeć i przetestować na sklepowych komputerach. Na si sprzedawcy - mistrzowie światła w doradzaniu - odpowiadają na każde pytanie i zawsze pomogą wybrać odpowiednią grę, program, czy sprzęt.

SEDERCZNIE ZAPRASZAMY DO ODWIEDZIN. U NAS JESTES MILE WIDZIANI O KAŻDEJ PORZE DNIA I NOCY!

PS. Info dla zmotoryzowanych: Nie ma problemu z parkowaniem przy naszym sklepie, miejsca wystarczą dla wszystkich!

NASTĘPNY SKLEP FIRMOWY JUŻ W DRODZE

Tym razem szykujemy się do otwarcia sklepu w BYDGOSZCZY. Na razie tylko skrótkowa informacja: ruszy pewnie 9 grudnia. będzie znajdował się na ul. Jagiellońskiej 70 (prace wykonawcze trwają, będzie długo otwarty i fajowy jak reszta naszych sklepów. Do zobaczenia wkrótce!



lana anime i mangi. W sumie ponad 4 gigabajty danych, najwyższej jakości dem, najświeższych zapowiedzi, wybranych z morza informacji, które codziennie przelewają się przez cały świat.

Czas na świąteczne wydanie SS CD. Zgodnie z wcześniejszymi obietnicami, na płycie znajdziecie pełną wersję pierwszej

kraker "Terry Xmas! Przechodząc na chwilę dem trzeba powiedzieć, że spotkały się tu same znakomości. Na czoło wysuwają się trzy tytuły, których żaden szanujący się gracz nie powinien omijać. Pierwsza lektura obowiązkowa to genialne dzieło firmy CORE DESIGN czyli TOMB RAIDER (o grze piszemy szerzej w dziale W PRZYGIOTOWANIU). Dalej COMMAND & CONQUER: RED ALERT, długo oczekiwany prequel (walka toczy się podczas Druhej Wojny) jednej z najpopularniejszych gier strategicznych rozgrywanych w czasie rzeczywistym. Wspomnieliśmy w wysokiej rozdzielczości



KRAZY IVAN – szalona strzelanina prosto z PlayStation



TOMB RAIDER



Właśnie na CD41! Przemyśleliśmy tu, z najoepszych dzieł, kilka kawałków, oddamy do waszych rąk, pyłek i błyskotki w całości graniu. Gra w wersji komputerowej wiera 24 dema i jedną grafikę 3D – w tym czasie w pełni pozostawiamy. Zestaw, który jest wyjątkowo wyborny, ale tak żywie nie poprzestaliśmy na demach – jest wiele ciekawych materiałów redakcyjnych, zaś szczególnie bogaty jest dział shareware.

Podsumowując mijający rok, poczynając od CD3E wydaliśmy sześć płytek wypchanych po brzegi – 12 gier, kilkadziesiąt zapowiedzi ze screenami, kilkadziesiąt opisów, tekstów przygotowanych przez redakcję, programów shareware, ponadto całkiem pokazną liczbę obrazków śmiało mogących zasilić kolekcję każdego

polskiej gry przygodowej pod tytułem TAJEMNICA STATUETKI. Gra autorstwa firmy Metropolis była w swoim czasie olbrzymim hitem, sprzedając się w kilkusetkrotnym nakładzie przez całą drogę wielu kolejnym polskim producentom. Hoza zajmującym scenariuszem i atrakcyjnymi dialogami.

W tym roku, dzięki współpracy z wydawcą, gra została udostępniona w wersji dla PC. O tym, czy autorom z PSYC-NOSIS ponownie udało się przenieść na ekran i uniknąć objętych w książkach Terry Pratchetta i niekiedy przekonanie się samemu, dochodząc do uniwersalnego dema.

Kontynuacja spaceru po powierzchni programy zarobek uwagę graczy gier sportowych na MI FOSKI I SOCCER (piłka nożna popielniona przez autorów Windows/95). PGA TOUR GOLF '97 (kontynuacja jednego z najpopularniejszych golfów, prosto od EA SPORTS) oraz TROPHY BASS 2, czyli spokojne, ale nie monotonne łowienie rybek, którym uraczyła nas SIERRA. Ponadto w grze FULL ON F1 można spróbować szczęścia w wyścigach bolidów. Masz FORMULA 1 (od słynnego hitu MICROPROSE FULL ON F1 różni bardziej zrealistycznym podejściem).

Jest też coś dla wojowników i morderców. Nowa wersja pierwszego trójwymiarowego morodojca na PC podrasowana do dzisiejszych standardów, czyli FX FIGHTER TURBO, to pozycja godna uwagi. Nic mniej ciekawy jest KRAZY IVAN, świeżutka konwersja prosto z PlayStation, w której do walki stają olbrzymie, uzbrojone po zęby roboty kroczące.

Dla oddechu polecamy sięgnąć po GEX oraz HUNTER HUNTED - klasyczne platformówki dzięki którym możecie się przekonać jak bardzo jest wciąż popularny ten gatunek. ASTROROCK to świetna okazja by postrzelać w dobrym, starym stylu, natomiast dzięki SUBSPACE możecie zagrać przez Internet z graczami po drugiej stronie globu. Demo ABSOLUTE PINBALL

TAJEMNICA STATUETKI – pełna wersja drugiej polskiej gry przygodowej!

Za miesiąc powtórzymy opis przejścia gry dla osób, które nie będą mogły sobie poradzić z zakręconymi ścieżkami przygotowanego przez Adriana Chmielarsza scenariusza. Drugim świątecznym prezentem jest elektroniczny wykład historyczny, pierwsze go numeru SECRET SERVICE. Numer od dłuższego czasu nie dostępnym w sprzedaży, w dalszym ciągu cieszy się zainteresowaniem zagorzałych fanów i kolekcjonerów. Na CD41 znajdziecie wszystkie materiały redakcyjne pochodzące z tego „białego

sprzedaż secret service CD prowadzą sklepy

<p>Białystok AMKUM, ul. Piłsudskiego 38 HDD, ul. Łódzka 8</p>	<p>Gdynia KOMPAS, ul. Żeromskiego 48 MAWEX, ul. Żeromskiego 48</p>	<p>Łódź KOMPAS, ul. Żeromskiego 48 KOMPAS, ul. Żeromskiego 48 MAWEX, ul. Żeromskiego 48</p>	<p>Rzeszów KAWARON, ul. Targowa 1 Siedlce KOSMOGONIA, ul. B. Krzywulicza 21</p>
<p>Bielsko Biala HDD Komputer, ul. Głęboka 1</p>	<p>Kalisz KOMPAS, ul. Żeromskiego 48</p>	<p>Olecko NFOLARD, ul. Wolności 1</p>	<p>Sosnowiec TRISTAR, ul. Mickiewicza 12</p>
<p>Bydgoszcz CH.P. PARAD SE, ul. Śniadeckich 28 ATAPO, ul. Świerkiewicza 1</p>	<p>Katowice KOMPAS, ul. Żeromskiego 48 KOMPAS, ul. Żeromskiego 48</p>	<p>Olsztyn MIKRO-FAN, ul. Wolności 10</p>	<p>Szczecin S.L.A.M.G., ul. Bolesława 8 SIG, Plac Leninów 6 GIL, ul. Wyszyńskiego 19</p>
<p>Bytom BESTCOM, ul. Kolejowa 6</p>	<p>Kielce ASCOM, ul. Młota 6 MEDAKOM, ul. Młota 14</p>	<p>Opole HMS, ul. Kłobucka 1 A</p>	<p>Świdnik ENTER, ul. Koszalińska 11</p>
<p>Chełm P.W. ASA, ul. Łowczyńska 50</p>	<p>Koszalin ATRA, ul. Zwycięstwa 104</p>	<p>Piotrków Trybunalski GMEK, ul. Koszulińska 8</p>	<p>Tarnobrzeg P.H.U. GAMES-T Pl. B. Głowackiego, 20</p>
<p>Częstochowa OREGEN D.P. SCHOTT, ul. Kłobucka 1 NITER ES KJA NEXUS A, NMP 2 KOMPANI, ul. Podwalewski 5a</p>	<p>Kraków USER, ul. Tłamecznicza 31 GIGA, ul. Walsko 1 WARCZ, ul. Karłowicza KOMPAS, ul. Żeromskiego 48</p>	<p>Poznań ARI, ul. Świerkiewicza 1 SEK, ul. Piłsudskiego 24C KOMPAS, ul. Żeromskiego 48 DEMAX-COMPUTER S, ul. Św. Marcina 29 KOMPAS, ul. Żeromskiego 48 KME COMPUT-RI, ul. Poznańska 68 KOMPAS, ul. Żeromskiego 48</p>	<p>Toruń FLOPPY, ul. Broniewskiego 33</p>
<p>Dąbrowa Górnicza KOMPAS, ul. Żeromskiego 48</p>	<p>Lębork KOMPAS, ul. Żeromskiego 48</p>	<p>Radom STUD. RAM SDH, ul. Żeromskiego 42 SPACJA, ul. Krzywulicza</p>	<p>Wrocław STUDIO KOMPUTEROWE, ul. Kłobucka 4/1 OKW-ELEKTRONIKA ul. Św. Mikołaja 56/57</p>
<p>Gdańsk KOMPAS, ul. Żeromskiego 48 KOMPAS, ul. Żeromskiego 48 ARTICA, ul. Matejki 6</p>	<p>Lublin KOMPAS, ul. Żeromskiego 48 KOMPAS, ul. Żeromskiego 48</p>		

co dobrego na talerzu

muje najnowsze dzieło magików z 21st CENTURY, natomiast ERADICATOR to zupełnie inne podejście do gier DOOM'opodobnych. Poza COMMAND & CONQUER, RED ALERT polecamy też dwie strategię HARPOON CLASSIC (najnowsza odmiana popularnej morskiej jatki) oraz STAR CONTROL 3 wyprodukowaną przez ACCOLADE.

W dziale RZUT OKIEM zwróćcie szczególną uwagę na niesamowite MDK, którym zajmie się szerzej za miesiąc. Nie sposób też pominąć gier firmy LUCASARTS, czyli MONKEY ISLAND 3, OUTLAWS oraz X-WING vs TIE FIGHTER. Jak zwykle jest tego o wiele więcej, z łowczyszczymi screenami.



DISCWORLD 2 – luksusowa przygodówka fantasy!

Nie zapomnijcie spojrzeć na CHEATY! Staraliśmy się, aby wybór świąteczny był wyjątkowo atrakcyjny, znajdziecie tam ułaskwienia i nieśmiertelności do takich hitów jak DAGGERFALL, DIABLO, F-22 LIGHTNING, DEADLY GAMES, MECHWARRIOR 2: MERCENARIES, STAR CONTROL 3, SYNDICATE WARS... Z" i wiele innych.

Rozbudowaliśmy dział SHAREWARE, miejmy nadzieję że na dłużej. Są i gry (m.in. ALIEN RAMPAGE i YENDORIAN TALES), nowe screen savery (QUAKE, DUKE 3D i TERMINATOR 2), nowe pliki do KISEKAE, nowe muzyczki do KARAOKE, obiecujemy dema dla emulatora Amiga czy wreszcie bardzo modne ostatnio Desktop Themes dla Windows'95. Po ich zainstalowaniu zmienią one wygląd desktopu Windows'95 łącznie z ikonami oraz dźwiękami wydawanym przez komputer! Na CD'41 znajdziecie zestaw rodem z DIABLO NIGHTS i najbardziej przez was oczekiwany > FILES Desktop Themes.

Życzymy wspaniałej zabawy i Wesolych Świąt!

Zielona Góra
ADAM K. K...
CIVILIZACJA...
MAXE...
Zabrze
...
Wejherowo
...
Wrocław
...
Warszawa
...
LI SZCZEPICIA, ul. Żelazna 88a

GRA

- ▶ Tajemnica Statuetki PL

PLAYABLE DEMOS

- Absolute Pinball
- Animal
- Arrrrgh!
- Astrorock
- Back to Baghdad
- ▶ Command & Conquer: Red Alert
- ▶ Discworld 2
- Eradicator
- ▶ FX Fighter Turbo
- Full on F1
- GEX
- HardWood Solitaire 2
- Harpoon Classic
- ▶ Hunter Hunted
- Inner Worlds
- ▶ Krazy Ivan
- Microsoft Soccer
- Over the Reich
- PGA Tour Golf 97
- Skullnet
- Star Control 3
- SubSpace
- ▶ Tomb Raider
- Trophy Bass

Zapowiedzi-nowości

- Age of Wonders
- ▶ Amok
- Archmage
- Cave Wars
- ▶ Esoterica 3
- Front Page Sports: Golf
- Gundam 0079
- Helicops
- Hexen 2
- MDK
- ▶ Monkey Island 3
- Outlaws
- ▶ Privateer 2 - The Darkening
- Romeo and Juliet
- Shivers 2
- Star Gunner
- ▶ Ultima Online
- X-Wing vs Tie Fighter

SHAREWARE

- 3D Maze
- Alien Rampage
- ▶ Amiga - dema do emulatora
- CraftGen
- Diablo Theme
- Duke Nukem 3D Screen Saver
- Galactic Civilizations
- Genocide
- Karaoke dodatki
- Kisekae dodatki
- Netscape
- ▶ Nights Desktop Theme
- Quake Screen Saver
- Quake utils
- Terminator 2 Screen Saver
- ▶ Top Quake

Twain

WinPlay 3
WorldCraft

- ▶ X-Files Desktop Theme
- XCom utils
- Yendorian Tales Book 1
- Yendorian Tales Book 2

REDAKCYJNE

- Kombat Korner + Kombat Story
- Potrójny Manga Room
- Filmy w formacie AVI
- ▶ Archiwalny numer
SECRET SERVICE 01

CHEATY

- Bubble Bobble PC
- Daggerfall
- ▶ Diablo (demo)
- F-22 Lightning
- Game Guru
- JA: Deadly games
- Jagged Alliance
- ▶ Mechwarrior 2: Mercenaries
- Star Control 3
- ▶ Syndicate Wars
- Z

PATCHE

- ABack to Baghdad
- BattleCruiser: 3000AD
- Battleground: Ardennes
- Battleground: Gettysburg
- Civilization 2
- Daggerfall
- Destiny
- F-22
- Kingmaker
- Madden
- Mechwarrior 2
- Mechwarrior 2: Mercenaries
- Network Q RAC Rally
- Nihilist
- Panthers in the Shadows
- Silent Hunter
- Stars!
- Third Reich
- Tigers on the Prowl 2
- Warcraft 2
- Wizardry Gold

OPISY

- Azrael's Tear
- Bermuda Syndrome
- Broken Sword
- Clandestiny
- Dust
- Fable
- Larry 1 PL
- Larry 2 PL
- Larry 3 PL
- Lighthouse
- Mirage
- Mummy
- Realms of Arkania
- Star Control 3



Deep Throat: Nie ufaj nikomu...

Dziękujemy za wasz odzew na artykuł o „Archiwum X” (SS'40). Oczywiście chcemy częściej poruszać ten temat, bo tak samo jak was, porusza nas wszystko co tajemnicze, nie wyjaśnione i zagadkowe.

Tak jak prosiłście, podajemy mniej lub bardziej kompletne historie najważniejszych postaci. Ponadto, jakiś czas temu ukazała się ścieżka dźwiękowa zatytułowana SONGS IN THE KEY OF X – MUSIC FROM AND INSPIRED BY THE X FILES, którą w telegraficznym skrócie zrecenzuję. Od niej właśnie zaczniemy.

SONGZ IN THA KEY O'X

Za swój X-FILES THEME Mark Snow otrzymał nominację do nagrody Emmy w 1994, a to świadczy o jego dużym potencjale twórczym. Oczywiście, muzyka użyta w filmie nie składa się wyłącznie z jego dzieł, ma to swoje dobre strony, gdyż wiadomo – świeża krew jest potrzebna. SONGS IN THE KEY OF X jest kompilacją najlepszych utworów z całego wyemitowanego dotychczas serialu. Znajduje się tam oczywiście kultowy X-FILES THEME oraz jego jakby grunge'owa przeróbka. Prócz nich gra też m. in. Sheryl Crow (uuh, Baby... I love the way u move), Foo Fighters, REM, Nick Cave and the Bad Seeds (ci od Wild Rocooses), Filter,



Danzig... Mieszanka bardzo zróżnicowana i doprawdy pasująca do atmosfery serialu. A co powiedzieć można o wrażeniach? Cóż, nie porywa tak jak kiedyś soundtrack MORTAL KOMBAT, ale nadal jest „coolio”. Osobiście zupełnie zwalił mnie z nóg tekst brzmiący następująco: „Unmarked helicopter... They say that's a weather baloon, I know the truth...”

FOX WILLIAM MULDER

Nazwisko, imię – Mulder, Fox William
Numer id. – JTT047101111
Wzrost – 6 stóp
Waga – 170 funtów
Kolor włosów – szaryn
Kolor oczu – zielone
Urodzony – 13 października 1961 r., Chilmark MA
Adres zamieszkania – (Adres niezany)
Numer telefonu – (202) 555-9355
Znaki szczególne – znamię na prawym policzku
Stan cywilny – wolny
Rodzina, krewni – Ojciec, William „Bill” Mulder, nie żyje; Matka, (imię i nazwisko niezane); Siostra, Samantha Ann Mulder, ur. 22 stycznia 1964 r., zgłoszone zaginięcie 27 listopada 1973 (Archiwum X X-42053)
Wykształcenie – Oxford University AB na wydziale psychologii, 1982; Akademia Treningowa Quantico FBI, 1984

Stopień – Agent Specjalny
Uzbrojenie – Smith and Wesson 1056

Agent Mulder jest przekonany o tym, że jego siostrę porwali Obcy, podczas gdy on pozostawał pod działaniem tajemniczej mocy. W wyniku jego niecodziennych, wręcz dziwnych zachowań otrzymał przezwisko SPOOKY, co w wolnym przekładzie oznacza NIESAMOWITY. Mimo że Mulder jest znanym poważanym agentem, nie należy do szczególnie popularnych osób. Uznawany jest raczej za odludka, a jedyną osobą z którą utrzymuje jakiegokolwiek kontakty jest specjalna agentka Dana Scully. Oficjal-



nie mówi się, że Mulder nie pasuje do stereotypu wzorowego agenta, mimo to jego kartoteka każe uznać go za jednego z najlepszych i najsukuteczniejszych agentów FBI. David Duchovny to taki Mulder, na jakiego wszyscy czekali!

DANA KATHERINE SCULLY

Nazwisko, imię – Scully, Dana Katherine, doktor nauk medycznych
Numer id. – 2317-616
Wzrost – 5 stóp i 3 cale
Waga – (Waga niezana)
Włosy – rude
Oczy – zielone
Urodzona – 23 lutego 1964, (miejsca urodzenia nie znane)
Adres zamieszkania – 3170 W. 53 Rd. #35 Annapolis, MD
Numer telefonu – (202) 555-6431
E-Mail – D_Scully@FBI.gov
Znaki szczególne – Brak
Stan cywilny – Wolna
Rodzina, krewni – Ojciec, William Scully, kapitan w United States Navy, nie żyje od grudnia 1993; Matka, Margaret „Maggie” Scully; Starszy brat, William „Bill Jr.” Scully Jr.; Starsza siostra, Melissa Scully, nie żyje; Młodszy brat, Charles Scully
Wykształcenie – B.S. Physics, Uniwersytet Maryland, 1986

Stopień – Agentka Specjalna
Broń – Smith and Wesson 1056

Dana Scully jest szanowaną i niezwykle dobrze zorganizowaną agentką, posiadającą dużą wiedzę w dziedzinie szeroko pojętej (forensic?) medycyny i patologii. Nie podziela wierzeń agenta Muldera w rzeczy nadprzyrodzone i niezwykle. Swą przedypłomową edukację rozpoczęła na Uniwersytecie Cali-

fornia w Berkeley, nie opo-
dał Alameda Naval Air Station, gdzie stacjonował jej ojciec. Po spędzonym tam roku przeniosła się na University of Maryland. Jej medyczne doświadczenie stało się bezcenne dla Biura w wielu śledztwach podlegających Archiwum X. Gillian Anderson po prostu rządzi.

ASSISTANT DIRECTOR WALTER SKINNER

Walter S. Skinner jest bezpośrednim przełożonym Scully i Muldera. Jako były żołnierz marines jest twardy i wymagający. Jego ściśle regulaminowe metody pracy nierzadko stawały go w sytuacjach konfliktowych z agentem Mulderem, którego sposób prowadzenia śledztwa określany jest nierzadko jako „niekonwencjonalny”. Skinner często odwiedzany jest przez tajemniczego Mężczyznę Palącego Papierosy (Cigarette Smoking Man), jednakże wszelkie plotki o ich bliższej znajomości są demen-

THE X FILES

owane. W ostatnim odcinku Pierwszego Sezonu (The Erlenmeyer Flask), w którym to zginął nieodżałowany Deep Throat, Walter Skinner zamknął Archiwum X w wyniku rozkazów „z góry”, jednakże po ponownym czasie doprowadził do jego ponownego otwarcia.

Jego wzajemne stosunki z agentem Mulderem można rozumieć dwuznacznie: mimo, iż „Jekceważące” metody pracy młodszego agenta doprowadzają go do szaleń i wręcz bezsilnej rozpacz, Skinner często działał wbrew zasadom Biura, by wspomóc „Niesamowitego Foxa”. W serialu w rolę Skinner'a wcielił się Mitch Pileggi.

CIGARETTE SMOKING MAN

Od momentu, kiedy Dana Scully oddelegowana została do Archiwum X, Mężczyzna Palący Papierosy bacznie obserwuje ją, Muldera i działalność sekcji. Z niewiadomych przyczyn Palacz usiłuje zamknąć Archiwum X; dał to do zrozumienia agentce Scully – „Každy problem ma swoje rozwiązanie”, tekst z paczki papierosów „Morley's”. Cigarette Smoking Man jest bezpośrednim przełożonym agenta Kryceka i dawnym przyjacielem ojca Muldera. Palacz jest wysokim, szczupłym mężczyzną, o którym niewiele wiadomo. Regularnie składa wizyty Skinner'owi. W jego rolę wcielił się William B. Davies. W sieci Internet znany jest jako „Cancer Man”. Superaktor – atmosfera wokół Palacza jest gęsta niczym smoła!



DEEP THROAT (nie żyje)

Moja ulubiona postać, Deep Throat znany był w Polsce jako Informator. Deep Throat był tajemniczym źródłem informacji i podpowiedzi. Zawsze opanowany, uratował posadę Muldera w odcinku „Fallen Angel”, a potem („The Erlenmeyer Flask”) nawet życie agenta, niestety, za cenę własnego.

Mimo że od momentu pojawienia się Informatora Mulder bezgranicznie mu wierzył, Dana Scully na-



To ten właśnie
plakat wisi
nad biurkiem
Scully



T TO
VE

ILES

stawiona była bardziej sceptycznie. Kwestionowała jego „prawdziwość”, nawet gdy zmuszona została do zawarcia z nim sojuszu, by uratować partnera („The Erlenmeyer Flask”). Istnieje kilka przypuszczeń co do przeszłości Deep Throat'a. Mówi się, że współpracował z CIA w Wietnamie. Od jego

pierwszego do ostatniego pojawienia się wpływ Informatora na Scully i Mulder'a był znaczący. Jego ostatnie słowa – TRUST NO ONE (Nie wierz nikomu) – stały się inspi-

racją motta serialu – THE TRUTH IS OUT THERE „Prawda znajduje się gdzieś tam”. W serialu Deep Throat'a kreuje Jerry Hardin.

Znacznie bardziej tajemniczy niż jego poprzednik. X wprost uwielbia cienie. Rzadko kiedy widz ma szansę zobaczyć go w całej okazałości, a kiedy już, to nawet wtedy X wydaje się tłumić otaczające go światło. Na ogół ubrany na czarno Murzyn to antypatyczny i bezkompromisowy typ. W przeciwieństwie do Skinnera, X nierzadko nagina zasady i fakt, że jest poważany i ceniony wynika raczej z szeroko pojętego respektu podwładnych. Już w trakcie pierwszego pojawienia się w serialu, X zapowiedział, że nie chce skończyć jak Deep Throat i mimo, że jest wobec swego martwego poprzednika lojalny, to nie na

tyle, by dać się zabić. Zastraszało już wiele okazji, przy których X odmówił pomocy Scully i Mulder'owi.
X-Mania



CMR
DIGITAL

ZAPRASZA NA:

ŚWIĄTECZNE ZAKUPY

- GRY NA CD ROM
- GRY NA AMIGĘ 3,5"
- ENCYKLOPEDIA, SŁOWNIKI
- PROGRAMY DO NAUKI JĘZYKÓW OBCYCH
- AKCESORIA: 30 RODZAJÓW JOYSTICKÓW, 25 TYPÓW GŁOŚNIKÓW DO PC, MYSZY

KONSOLE DO GIER TV

- WSZYSTKIE TYPY KONSOL: SEGA, NINTENDO, PEGASUS, JAGUAR
- PREZENTUJEMY MOŻLIWOŚCI GIER NA CZTERECH 30" TELEWIZORACH
- OLBRYMI WYBÓR GIER OKOŁO 150 TYTUŁÓW



- TYLKO U NAS NA CZTERECH 30" TV MOŻNA PORÓWNAĆ GRAFIKĘ, POZNAĆ RÓŻNICE, WADY I ZALETY

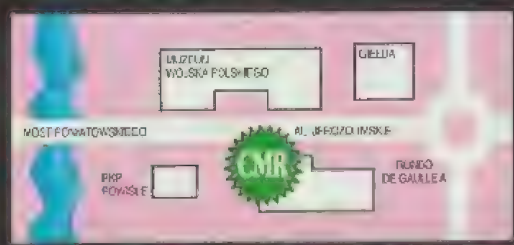
KONSOLE GAME BOY WYPOŻYCZALNIA GIER TV

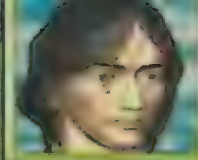
- SNES, SEGA, JAGUAR, GAME BOY
- WYMIENIAMY GRY ZAKUPIONE W NASZYM SKLEPIE 1 WYMIANA 6 ZŁ

**JEŻELI NIE WIESZ CO KUPIĆ NA PREZENT
ODWIEDŹ NASZ SKLEP! ZABIERZ PIENIĄDZE!!!
DUŻO PIENIĘDZY!!!**

CMR DIGITAL
AL. JEROZOLIMSKIE 2 TEL. 27-87-73
CZYNNY 8-20 SOB. 10-17

PLANET MUSIC
PL. ZBAWICIELA 3/5
CZYNNY 8-20 SOB 10-17





Dwoje nowych wojowników w podstawowym składzie: JUN i LEI

z HongKongu (wiecie co to znaczy? to kopia Jackiego Chana!!!). JUN, PAUL i WANG otrzymali w prezencie COUNTER MOVES czyli możliwość przechwytu uderzenia przeciwnika (i w następstwie np. złamania mu nogi). Zresztą każda z postaci ma kilka nowych ciosów i kombinacji, niemal wszystko jest



tu nowe! Kończącym bossem jest prawdziwy diabeł (strzelający laserem), przed nim w kolejce do walki czeka Kazuya. Jest jeszcze kilka nowych postaci, tzw sub-bossov (po jednym dla każdego zawodnika).

Konwersja nie straciła nic w stosunku do automatu. Grafika jest po prostu przecudowna, a animacja i ruchy po-

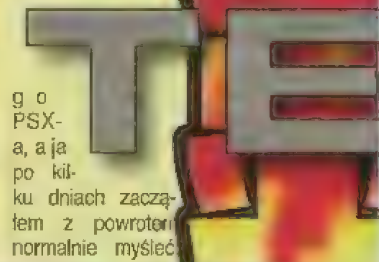
staci zostały odwzorowane w niesamowicie realistyczny sposób. Podobnie jest z dźwiękiem, każda z postaci ma swoją znakomicie przygotowaną muzykę. Prawdziwymi bohaterami są



jednak wszystkie chręsty lamanych kości i jęki bitych, realne aż do bólu! Gdy TEKKEN 2 włączył się w moje-

Na europejską premierę tej gry przyszło nam czekać równy rok od chwili ukazania się jej w Japonii. Tak to już jest, Europa jest „trzecim świa-

g o PSX-a, a ja po kilku dniach zacząłem z powrotem normalnie myśleć



Wszyscy mają po jednym ciosie niemożliwym do zablokowania. Gdy cios PAULA trafi, to zabiera 90% energii!!!



uruchomiłem dla porównania pierwszą część. Różnica jest po prostu nie do opisania. Skok jakościowy jaki nastąpił przez rok w gierkowym przemyśle jest większy od wszystkiego co wielkie. Sami sprawdźcie ją o mało nie zemdle-

tem” zbytu konsol i oprogramowania. Oczekiwania nie opłacało się, bowiem TEKKEN 2 jest w tej chwili najlepszą grą na PlayStation, w zgodnej opinii graczy ze świata. Nie będę oryginalny jeśli powiem, że TEKKEN 2 jest też w tej chwili najlepszym mordobiciem, w jakie tylko można pograć na PSX. W drugiej części doszły nowe postaci, JUN, LEI i HEICHACHI (prawie zabity przez swojego syna Kazuyę w pierwszej części). LEI to jedna z najlepszych postaci we wszystkich mordobiciach – policjant

To jedyna gra, w której można być z niedźwiedziem. A te tutaj – czy są przypadkiem szczepione?



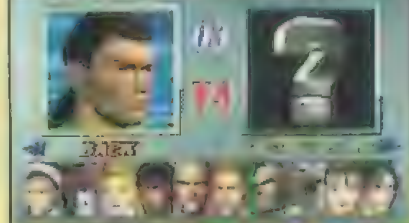
łem z obrzydzenia. TEKKEN 2 jest lepszy od swojego poprzednika w każdym detalu, nigdy już nie będziecie chcieli grać w pierwszą część. Jest szybszy, ładniejszy... po prostu najlepszy! Na-



WOLFA



PLAYER SELECT



Dzięki opcji PRACTICE można potrenować combosy. Sekwencje ciosów są wyświetlone na dole ekranu, teraz każdy może rządzić!

wielu pomijając fakt, że prócz roku w plecy europejscy gracze otrzymują 10 klatek na sekundę animacji mniej (wersja NTSC – 60 k/s, wersja PAL –

rozdzielczość!). Jeśli zaś chodzi o miłośność, na początku wydawalo mi



Gdy pokonasz mid-bossa będziesz mógł nim grać. Dla LAW'a będzie to „niesamowity” BAEK, uprawiający Tae-Kwon-Do. Jego nogi są warte fortunę, a combosy zabójcze!

już widziałeś, znasz wszystkie combosy i odpowie-



TEKKEN 2



DEVIL jest końcowym bossem dla każdej postaci. Często strzela z lasera, który zabiera ponad połowę energii! Na ścianach wiszą lustra, w których odbija się całe pole walki. Efekt po prosty miążdży!

50 k/s). Różnicę dostrzeże każdy, komu będzie dane obejrzeć obie wersje (zabieram jeden procent z oceny wersji PAL, mam obie).

Jak TEKKEN 2 wygląda w stosunku do VIRTUA FIGHTER 2? Osobiście uważam, że graficznie w dalszym ciągu wygrywa VF2 (wyższa

Każda z postaci (nawet sub-bosswie!) ma własne renderowane zakończenie. Najpierw przejdź grę wszystkimi postaciami, a na samym końcu graj jako Kazuya (prawdziwe zakończenie turnieju).

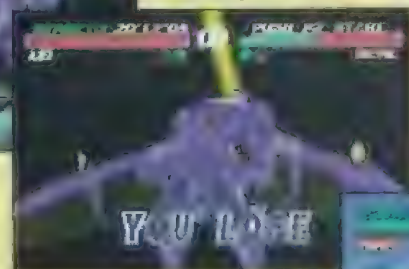


się że lepszy jest TEKKEN 2 (w końcu VF2 ma już dobrze

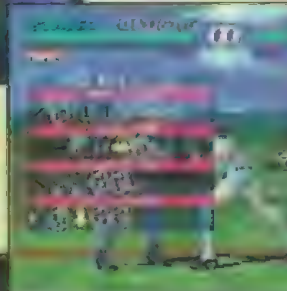
dzi...w VF2 nigdy nie można się niczego spodziewać. TEKKEN 2 to najlepsza gra na PlayStation jaką w tej chwili można kupić. To gra, dla której warto kupić tę konsolę. Co ja mówię, to gra, dla której warto nie jeść i nie spać! Każdy, kto posiada PlayStation, a nie planuje inwestycji w TEKKEN 2 robi największą głupotę w swoim życiu!!!

Gulash

OCENA: 98%
PeCetowcy! Na SS CD'41 znajdzie-



ponad rok!). Zgadza się, w tej grze jest coś fascynującego, coś, co nie pozwala odejść od konsoli przez długie godziny, niemal czuć każdy cios na własnym ciele...Jest jednak mały minus, po pół roku wszystko



the greatest fighters on earth.

Przemawiał dziad do obrazu, a obraz do niego ani razu.



PRZERZUCENIE – każdy zawodnik może przerzucić przeciwnika, wystarczy podejść bardzo blisko i wcisnąć dowolną rękę (r lub R).

MASAKROWANIE – szybka seria ciosów nie do zablokowania, wystarczy podejść blisko przeciwnika i wcisnąć dowolną nogę (n lub N).

XENOPHAGE

Gdzieś głęboko w kosmosie znudzona swoimi rozrywkami rasa oocych postanowiła urozmaicić sobie monotonię szarego dnia. Porwawszy przedstawicieli gatunków żyjących we wszechświecie urządzili wielki turniej. Zwycięzca turnieju będzie miał szansę zginąć z rąk Wielkiego Mistrza, przegrani sprowadzą zagładę na całą swoją rasę...

XENOPHAGE to nowe PcCetowe mordobicie, które firmuje znana z produkcji shareware firma APOGEE. Do walki staje ośmiu zawodników (i dwóch bossów) z najdalszych zakątków galaktyki, różniących się od siebie przede wszystkim wyglądem. W grze występuje tylko dwoje ludzi: Nick i Selena, reszta zawodników to kreatury o kształtach nie zawsze humanoidalnych. Każda z postaci ma kilka ciosów specjalnych i fatality (zwane MEAT).

przypomina nieco PRIMAL RAGE, a to ze względu na dziwne metody walki potworów.

XENOPHAGE jest grą wykonaną bardzo ładnie, pracuje nawet w wysokiej rozdzielczości (640x480). Wszystkie postacie i tła zostały bardzo szczegółowo wyrenderowane. Na uwagę zasługuje opcja CAMERA ZOOM, po włączeniu której kamera powiększa widok gdy zawodnicy zbliżają się do siebie. W przeciwieństwie do PRAY FOR DEATH (opis w SS'40), gdzie powiększają się piksele tworząc sioćkę na ekranie, zbliżenie jest bardzo wyraźne, a postacie zajmując niemal cały ekran są bardzo dobrze widoczne. Można też ustawić kilka innych parametrów takich jak obfitość tryskającej krwi, cienie, detale... można w końcu grać w niskiej rozdzielczości, ale gra traci wtedy bardzo dużo. Muzyka i efekty dźwiękowe stoją na przyzwoitym poziomie, ale słyszeliśmy już lepsze. Za to bardzo fajnie brzmią ogłosy wydawane przez bijące się stwory, szczególnie gdy wielki koleś ścisła

małego (a krew sika na boki). Wstuka nie podczas gry z klawiatury słowa „STAIN” powoduje, że krew nie znika lecz zostaje na podłożu.

Sterowanie jest dość proste, poza klawiszami kierunkowymi są cztery ciosy – dwa lekkie i dwa mocne. Nieco dziwnie wyglądają skoki, są wysokie i raczej nie przydają się podczas walki. Właściwą wymianę ciosów prowadzi się raczej, na ziemi, w bliskiej odległości od przeciwnika. Do pewnego stopnia jest to przyjemne, później zaczyna brakować nieco dynamiki. Regulowany poziom trudności pozwala na dostosowanie gry do swoich możliwości, radzę jednak od razu zaczynać od najwyższego – na niższych możecie szybko się znudzić, jest po prostu bardzo łatwo.

XENOPHAGE jest warte dłuższego rzutu okiem. Gra prezentuje się całkiem nieźle, krew tryska na lewo i prawo, a odrywanie głów na końcu walki to bardzo przyjemne zajęcie. Przydałoby się jednak nieco więcej miodności, to nie jest gra, która trzyma przy komputerze przez wiele godzin (jak TEKKEN 2 !!!).

Gulash

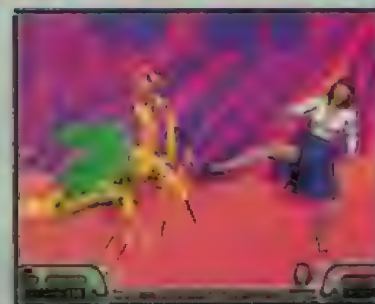
PODSTAWOWE WIADOMOŚCI

r – Ręka
R – Mocna Ręka
n – Noga
N – Mocna Noga

Apogee'96

PC DOS 1 CD
486DX/33 = 8 MB RAM = 37 MB HDD
VGA/SVGA = SB 16 = SB AWE = GUS = MIDI

Warto obejrzeć, nawet ładna trochę za mało młoda



BAT

Bat to czerwona krzóćka nielepiąca się do człowieka. Umie latać i unosić się szybko w powietrze. Bat pochodzi z bardzo mrocznej planety wampirów. Gdy tylko będzie mógł, wyświeca całą krew z przeciwnika.

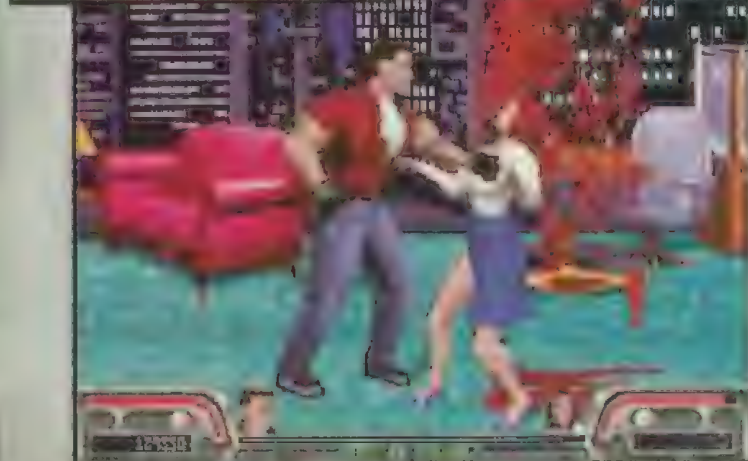
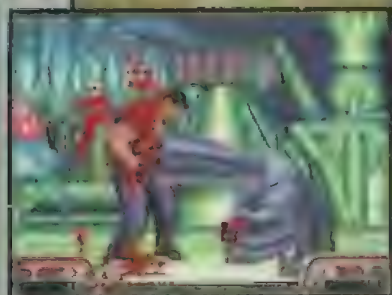
Spin Attack Dół, Dół-Przód, Przód, R
Nose Spin Tył, Przód, R
Fly trzymaj Górę i nawałaj r
Flying Attack Góra, R
Around Kick Dół, Dół-Tył, Tył, Tył, N
Head to Ground n, Przód, Tył
MEAT Góra, Przód, R



NICK

Nick jest byłym komandosem, wyszkolonym w technikach zabijania. Znudzony cywilizacją żyje samotnie głęboko w lesie. Nick potrafi znakomicie kopać, a nawet wyprowadzić atak polem sitowym.

ForceField Dół, Dół-Tył, Tył, R
Cartwheel Tył, Przód, N
Upward Punch n, Tył, R
Upper Punch Góra-Przód + R
Combo Punch n, Tył, R, Góra, R
MEAT Dół, Dół-Tył, Tył, N





OVERKILL „MEAT MOVE”
 – gdy pojedynek się zakończy, ekran robi się czerwony. Można wykończyć przeciwnika (urwać mu głowę) podchodząc blisko i wykonując cios MEAT.

RESURRECTION
 – wskrzeszenie. Znokautowany zawodnik może być wskrzeszony (z niewielką ilością energii) poprzez wykonanie odpowiedniej sekwencji ruchów. Dla wszystkich zawodników jest to wciskanie klawiszy kierunkowych zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara: Góra, Góra-Prawo, Prawo, Prawo-Dół... itd.

POST MORTEM HUMILIATION – opcja dla prawdziwych sadystów, można bić martwego przeciwnika przez krótki czas (są za to punkty!).



MOUTH

Mouth ma wielką niebieską głowę i czerwone oczy. Porusza się na czterech nogach, ma dwie długie ręce, z których często robi użytek. Przytył ze świata będącego jednym wielkim obserwatorium astronomicznym.

Ball Throw Tył, Tył-Dół, Dół, R
Flying Attack Góra, Dół N
PunchGround r, tył, R
MEAT Dół, Dół-Przód, Przód, R



WORM

Worm to prawdziwy robal, niebiesko-szara kreatura z czterema kończynami. Został stworzony w laboratoriach genetycznych pewnej rasy. Porusza się szybko po ziemi, szybko też atakuje.

Flying Spin Tył, Przód, N
Upward Punch Góra-Przód + R
Quick Spin n, Tył, R
MEAT Dół, Dół-Przód, Przód, N



SPIKE

Spike to żółty stwór podobny do pająka. Jest jednym z najmroźniejszych wojowników, pochodzi z obrzydliwej planety larw. Podobnie jak BAT z lubością wysysa krew swoich ofiar, jest też bardzo szybki.

High Spit Dół, Dół-Przód, Przód, R
Low Spit Tył, Dół-Tył, Dół, R
Tail Spike n, Przód, Tył, N
MEAT Dół, Dół-Przód, Przód, N



SQUID

Wielki, pomarańczowo-brązowy obcy z długimi mackami. Jest wielki i silny, a pochodzi z całkowicie zrobotyzowanej planety. Dobrze atakuje z góry spadając na głowę przeciwnika.

ForceField Dół, Dół-Tył, Tył, N
Flying Attack Góra, Dół, R
Punch Across r, Tył, R
MEAT Dół, Dół-Tył, Tył, R



TOAD

Toad jest podobny do wielkiej zielonej jaszczurki z wielką szczęką. Przybywa z planety, którą w większości pokrywają bagna. Obronięty kolcami ogon jest znakomitą bronią.

Fast Attack Tył, Przód, R
Projectiles Tył, Dół-Tył, Dół, R
Tail Swipe Dół, Dół-Przód, Przód, P
Tail Toss n, Tył, R
MEAT Dół, Dół-Przód, Przód, N



SELENA

Selena to dziewczyna z dużego miasta chodząca na sportkanie ligi kobiet, na których uczy się obrony przed gwałtocielami. Jej długie nogi są bardzo niebezpieczne, podobnie jak pole siłowe.

ForceField Dół, Dół-Przód, Przód, R
Spin Kick Tył, Przód, N
Handstand Kick Góra, N (trzymać)
Fast Jump Over n, Tył, N
MEAT Dół, Dół-Przód, Przód, N

MULTIMEDIALNY ROCZNIK PIŁKARSKI

Sezonu 1995-1996



- ▶ Ligi w Europie
- ▶ Europejskie puchary
- ▶ Euro'96

Szczegółowe dane o 2000 meczach, 72 klubach i reprezentacjach krajów. Sylwetki 1600 piłkarzy.

46 minut videoclipów ukazujących 136 najładniejszych goli.

- ☛ Rekomendowany komputer: Pentium, CD-ROM 4xspeed, SVGA
- ☛ Zamówienia telefonicznie (055)334257
- ☛ Sprzedaż wysyłkowa za pobraniem pocztowym

CENA: 50 ZŁ STUDIO KOMPUTEROWE Tomasz Kucharski

DYSTRYBUCJA

JOSEPHINE
 Powieści o 11 Asasach

CD 60 Warszawa, ul. Koszykowa 59
 tel./fax (022) 622 42 83, 622 42 84

strona www <http://www.medianet.com.pl/~abfri/games.htm>



no w niej nowe, zaawansowane techniki graficzne. Sala wydaje się naprawdę trójwymiarowa, gracze różnią się wzrostem i posturą, na lakierowanym parkiecie widać zarówno cienie jak i odbicia ich sylwetek. Czepiać się można jedynie pracy kamer, które zamiast śledzić piłkę, statycznie pokazują ciągle tę część boiska, na której toczy się gra.

Świetnie dopasowana została oprawa dźwiękowa. Popiskiwanie butów na lakierowanym parkiecie, stuk odbijanej piłki, głuchy pogłos katowanej obręczy czy wreszcie kojący ucho szelest siatki po udanym rzucie – wszystko jest



nowa. Szkoda, że nie można grać sezon po sezonie, byłoby to o wiele bardziej emocjonujące.

Pod względem atmosfery boiska i odwzorowania graczy, NCAA z pewnością dystansuje niegdysiejszy przeob: NBA LIVE. Pobieżne przyjrzenie się obu grom ujawnia różnicę klasy w odwzorowaniu sylwetek i zachowania zawodników. W NCAA duży nacisk położono na jak najbardziej naturalny (choć i tak jeszcze daleki od doskonałości) wygląd graczy oraz na różnorodność ich zachowań. Zgrzytem jest jedynie słaba symulacja piłki, która nie zawsze znajduje się tam gdzie powinna, nie mówiąc już o jej mało przekonującym wyglądzie.

CHAMPIONSHIP BASKETBALL



z tych drużyn. Na kompakcie upakowano sporo grafiki, masz tu ich herby i symbole, różne widoczki z nimi

NCAA

związane, a co więcej – dokładny wygląd każdej z hal sportowych w jakiej rozgrywają się mecze NCAA! Tak więc mecze nie toczą się już w jednej uniwersalnej sali lecz za każdym razem podziwiać możesz nowe otoczenie.

NCAA CHAMPIONSHIP BASKETBALL umożliwia grę w dwójkę na jednym komputerze, a także przez modem lub sieć. Sztuczna in-

tutaj. Spontanicznie reagująca publiczność na przemian wyje lub klaszcze. W przerwach uniwersytecka orkiestra przygrywa jakieś musicalowe kawałki – słowem atmosfera jak na prawdziwym meczu.

ZAWANTYST

NCAA CHAMPIONSHIP jest generalnie grą zręcznościową, elementów menedżerskich nie ma tu wcale. Jedynym wyjątkiem jest wybór młodych graczy z draftu (jeśli wybierzesz taką możliwość). Poza katowaniem joysticka musisz jedynie pamiętać o kilku obowiązkach trenera: zmianie zawodników oraz ustaleniu ogólnych zasad ataku (gra pod kosz, rzuty z daleka itp.) i obrony (strefowa, jeden na jeden itd). Podobnie jak większość sportowych gier amerykańskich, tak i ta ogranicza się niestety tylko do jednego sezonu. Przed sobą masz więc tylko sesję zasadniczą i emocjonujące finały – playoff. Co najwyżej można zacząć sezon od

Sterowanie graczami odbywa się za pośrednictwem joysticka lub klawiatury, chociaż szkoda, że nie można grać myszą (jest wszak zawsze pod ręką). Jednak mysz byłaby w tej wymagającej szybkości i dokładności grze zbyt mało precyzyjna – kluczem do gry są przeciętne podania, szybkie zwody i rzuty. W koszykówce uniwersyteckiej gra jest nieco inna niż w NBA. Możliwość stosowania obrony strefowej ogranicza przydatność indywidualnych dryblingów. W grze nie ma chwili oddechu, uspokojenia przed akcją. Wszystko rozgrywa się w dużym większym tempie – co jednak nie przekłada się na większą widowiskowość. Liczy się wysiłek zespołu a efektowne wsady, bloki czy zwody należą do rzadkości.

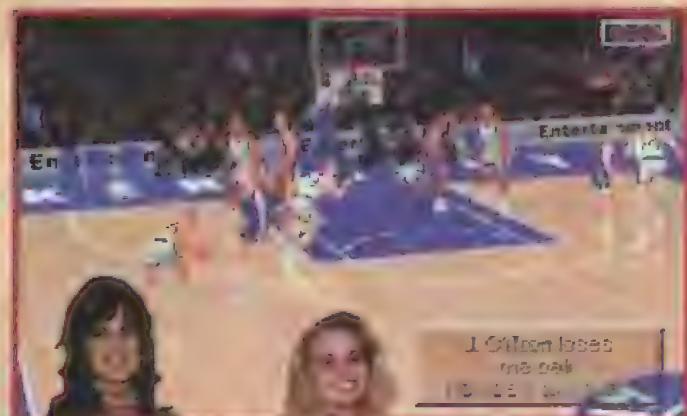
Pejoll



Na nadmiar gier koszykarskich narzekać się nie da. Na PC na uwagę zasługują w zasadzie tylko dwa tytuły: NBA LIVE z EA oraz NCAA BASKETBALL (BETHESDA, a obecnie część GTE ENTERTAINMENT). O ile jednak ta pierwsza to przede wszystkim techniczna perfekcja „elektroników” i nastawienie na rozrywkę, to fundamenty NCAA BASKETBALL leżą w symulacji tego, co naprawdę dzieje się na koszykarskim parkiecie.

PODSTAWY

NCAA czyli uniwersytecka liga koszykówki składa się z 64 zespołów podzielonych na dwie konferencje po cztery dywizje w każdej. NCAA CB oferuje możliwość grania każdą



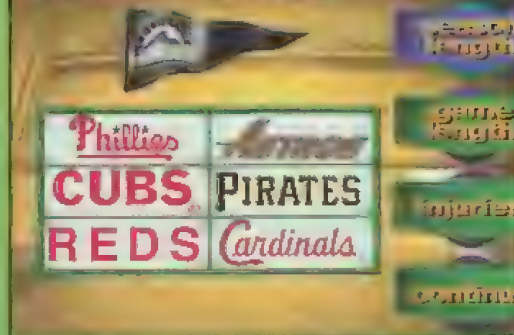
teligencja komputera została w NCAA CB znacznie rozwinięta. Twoi zawodnicy nie pozostają tylko pozycjami w statystykach, lecz będą w ciągu sezonu rozwijać swe umiejętności, czy dopasowywać się do gry drużyny. Jest to istotny wynalazek, nie stosowany dotychczas w innych grach sportowych.

OPAKOWANIE

Chociaż grafika pozostała na poziomie VGA (tak jak we wcześniejszym NCAA: THE ROAD TO THE FINAL FOUR) to jednak zastosowa-



dynamika trzęsawych meczy. Fizy miotania, odbijania piłki i zdobywania kolejnych baz nie nudzą się nawet graczom przyzwyczajonym do „szybkich” dyscyplin sportu. Dlaczego mają się nudzić, skoro na dużym ekranie pojawiają się jeszcze dwa



TRIPLE PLAY '97

VIRTUAL STADIUM

BASEBALL

Wszyscy chyba już przyzwyczailiśmy się do prymatu ELECTRONIC ARTS w różnorodnych komputerowych sportach. Dywizja E.A.SPORTS jest odpowiedzialna za serie NBA, NHL, PGA oraz FIFA. Ostatnio spod jej ręki wyszedł TRIPLE PLAY – debiut w dziedzinie baseballu.

Profesjonalizm wykonania tego produktu widać przede wszystkim w fenomenalnej oprawie graficznej, doskonałym dźwięku i megamierności. Mamy do wyboru kilka rodzajów rozgrywek: pojedynczy mecz, cały sezon lub fazę play-off oraz opcję treningową. Gra charakteryzuje się olbrzymim poziomem realizmu, a to dzięki wykorzystaniu wszystkich liczących się w USA zespołów oraz uwzględnieniu najważniejszych danych dotyczących zawodników, zresztą noszących prawdziwe nazwiska. Umiejętności graczy oddają ich rzeczywiste możliwości gry na boisku, co wielbicielom tej mało popularnej w naszym kraju dyscypliny sportu z pewnością się spodoba.



TRIPLE PLAY'97 zawiera kompletne statystyki i posiada mnóstwo opcji, które dla początkującego gracza mogą się okazać czarną magią.

E.A. Sports'96

- 2 CD
- 486DX2/66 ■ 8 MB RAM ■ 26 MB HDD
- VGA/SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS
- ANIMA 300/700 ■ 12 dyskietek
- CD-ROM, Keyboard, Joystick, Mouse
- Autoryzowany dystrybutor: zapowiedź brak
- © 1996 Electronic Arts (PC CD)

doskonali baseball, walecznym baseballistą.

Po konsultacji z profesjonalistą, aktywnym miłośnikiem baseballu, dowiedziałem się, że opcji mogło być trochę mniej, bowiem nawet jemu sprawiały one trudności. Problemy były nie tyle merytoryczne, co raczej wynikały z wygodnictwa – w końcu zabawa nie polega na ciągłym jeżdżeniu po menuach i przeliczaniu opcji.

Gra prezentuje dokładnie to, co powinna mieć w sobie symulacja baseballu, czyli przede wszystkim mierność. Mecz pokazywany jest z wykorzystaniem opracowanego już dla FIFA'96 systemu Virtual Stadium. Technicznie polega to na tym, że pojedynki obserwujemy z kilku punktów wyjściowych – kamera podąża za piłką, zupełnie jak podczas transmisji telewizyjnych. Od strony praktycznej stanowi to rewelacyjne rozwiązanie, bowiem nic nie jest w stanie umknąć naszej uwadze. Ni-

by patrzymy na monitor, a mamy wrażenie, że jesteśmy na boisku! To wrażenie pogłębiają trzy widoki przy odbijaniu i miotaniu piłki oraz pięć widoków całego pola gry. Jak na baseball to bardzo dużo.

Animacja zawodników wykonana została perfekcyjnie, a to dzięki zastosowaniu Enhanced Motion Capture. Jako ciekawostkę podam fakt, że to właśnie ELECTRONIC ARTS opatentowała poklatkową rejestrację ruchu żywego zawodnika i przeniesienia go na komputer. Obecnie ta technika została udoskonalona, co widać na kilometr. Szczególnie gdy wykonujesz w miarę statyczne fazy meczu. W połączeniu ze skalowanymi graczami i boiskiem (doskonała perspektywa) efekt końcowy jest wprost zabójczy.

TRIPLE PLAY'97 jest grą przeznaczoną dla każdego baseballisty – zarówno zaawansowanego, jak i początkującego. Polecam ją wszystkim

kim. Dzięki niej można naprawdę polubić baseball i zrozumieć, do czego pierwotnie używano tych popularnych w naszym kraju pałek.

Witek



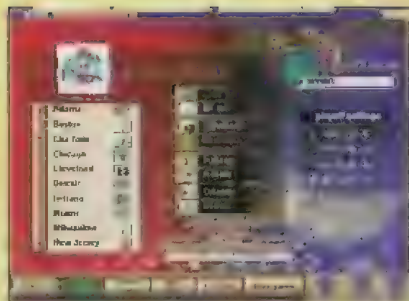
by patrzymy na monitor, a mamy wrażenie, że jesteśmy na boisku! To wrażenie pogłębiają trzy widoki przy odbijaniu i miotaniu piłki oraz pięć widoków całego pola gry. Jak na baseball to bardzo dużo.

Bardzo ważna jest również duża



grywania meczów na obcym terenie. Zestaw odgłosów charakterystycznych dla starć pomiędzy zawodnikami, pisku butów oraz odbijającej się wszędzie piłki dopełnia wrażenia autentyczności.

Przed wybiegnięciem dwóch piątek na parkiet masz możliwość ustalenia własnej taktyki, ustawienia składu i użycia dowolnej opcji. Jest tego tak dużo, że na początku będziesz miał problemy z właściwym wyborem. Prawdziwy koszykarz zostanie natomiast zauroczony, bowiem raz ustalona taktyka i sposób krycia sprawdzają się potem na de-



Na PC nie ma dobrej koszykówki! Co prawda E.A.SPORTS wydała NBA LIVE'96 (opis w SS'33), zaś ACCLAIM - NBA JAM (opis w SS'31), ale żadna z tych gier nie spełnia pokładanych nadziei. Najbardziej zawiodła mnie NBA LIVE, w którą nie da się grać na PC, w przeciwieństwie do doskonałej wersji na PSX. Z kolei NBA JAM nie ma wiele wspólnego z prawdziwą, korzenną koszykówką, bowiem gra się w niej dwóch na dwóch i wykonuje nieprawdopodobne zagrania, nie mające nic wspólnego z rzeczywistością (bardzo lubię tę grę ale rozprawiam o „prawdziwym” bascecie). Ku mojemu zaskoczeniu z bardzo ciekawą propozycją koszykówki wyszła firma MICROSOFT, coraz śmielej poczynająca sobie ostatnio na rynku gier komputerowych. Swoją najnowszą grą NBA FULL COURT PRESS ma szansę skupić uwagę wielbicieli komputerowej koszykówki.

Ponieważ producentem jest MICROSOFT, gra działa tylko w środowisku Windows'95. W NBA FULL COURT PRESS może grać od jednego do czterech graczy, połączonych modemami lub siecią. Gra zawiera kilka ciekawych wariantów rozgrywek. Pojedynczy mecz przeznaczono głównie dla minimum dwóch osób; rundę play-off; zwykły trening, w którym poćwiczyć można rzuty i zagrania oraz pełny sezon w najwspaniał-

szej, koszykarskiej lidze świata - NBA. Do dyspozycji masz 29 zespołów, dwie ekipy ALL STARS i wszystkie najświeższe i najprawdziwsze nazwiska. Zauważyłem nawet młodziaków pościąganych z Draftu. Tak więc Rainman, Mailman, Szybowiec, Shaq Attac i spółka staną się posłusznymi obiednym dokonaniom na 29 parkietach w halach sportowych USA i od niedawna

NBA FULL COURT PRESS

także Kanady. Naturalnie każdy fanatyk basketu ma możliwość wglądu w tysiące statystyk i zestawień, którymi upajają się nie tylko Amerykanie.

Meczom towarzyszą wysokiej jakości fachowe komentarze Kevina Calabro, które ten wykrzykuje podczas efektywnych wsadów, zbiorów bloków i ciekawych zagrań. Gość jest niezły, momentami przewyższa nawet komentarze z FIFA'96! Podobno przesampłowano nawet wrzaski publiczności ze wszystkich dwudziestu dziewięciu parkietów NBA, co ma symulować efekt roz-

skach. Właśnie to się najbardziej w grach sportowych liczy - umiejętne połączenie rzeczywistości z komputerową symulacją.

Po prezentacji zawodników i gwizdku sędziego uwagę przykuwają starannie narysowani i animowani koszykarze. O to aby slam dunk wyglądał jak slam dunk, zbiórka jak zbiórka, a gleba jak gleba, zadbała technika motion capture. Podobno każdy z ok. 250 facjiów ma swoje unikalne ruchy. Na uwagę zasługuje także szczegółowość animacji, która przy poklatkowej analizie akcji robi piorunujące wrażenie.

Niestety, mecz widziany jest tylko w widoku izometrycznym. W porównaniu do wielokamerowego NBA LIVE jest to miżerne osiągnięcie. To właśnie brak tzw. wir-

tualnego środowiska jako niepisanego standardu w grach sportowych, powoduje drastyczne obniżenie oceny gry. Przez statyczny, izometryczny widok tracąc na oroku powtórki, które robią tak niezwykle wrażenie w NBA LIVE. Poprzedzka została ustawiona wysoko, jednak trzeba pamiętać, że NBA LIVE to poza tym głównie nic nie znaczące fajewerki.

Windows'95, nowoczesne karty graficzne i monitory pozwalają na uzyskanie niespotykanych dotychczas rozdzielczości, które w przypadku NBA FCP osiągają od 640x480 do 1280x1024! Maksimum wyciągnięte na moim złomie wynosiło 800x600 punktów. Muszę przyznać, że w zupełności mi to wystarczyło. Aby spokojnie móc grać i nie obawiać się o zwolnie-



nia czy zadławienia się komputera, wypada mieć minimum Pentium 100 i 16 MB RAM. Oczywiście gra pójdzie na 486 ale trzeba wtedy wyłączyć detale, a bez nich nie warto grać. Jeśli nie lubisz grać w okienku, możesz przełączyć się na pełnoekranowy tryb. Stracisz wówczas wgląd w to, kto znajduje się przy piłce, czy jest zmęczony itd.

NBA FCP jest grą piekielnie miłą. Gdyby ukazała się na rynku rok temu, odniosłaby spory sukces, a ponieważ nie idzie z duchem czasu (brak wirtualnego środowiska), zyska prawdopodobnie uznanie wśród nielicznej grupy ludzi, do której m.in. zaliczam się ja wraz z paroma kumplami, którzy pomogli mi w testowaniu.

Wicik

Microsoft '96

PC 486DX2/66 ■ 8 MB RAM ■ 20 MB HDD
SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS

Autoryzowany dystrybutor | zapowiedź gry/tytułu
Microsoft '96

Ze Bombowa koszykówki! Wreszcie coś dla parawan!
Przebieg, niesamowicie rozwijająca się gra!
przeznaczają



Fellix	
0	0
1	0
2	0
3	0
4	0
5	0
6	0
7	0
8	0
9	0
10	0
11	0
12	0
13	0
14	0
15	0
16	0
17	0
18	0
19	0
20	0
21	0
22	0
23	0
24	0
25	0
26	0
27	0
28	0
29	0
30	0
31	0
32	0

Firma US GOLD z okazji zakończonych niedawno Igrzysk Olimpijskich w Atlancie sprytnie postąpiła wydając dwie gry sportowe: OLYMPIC GAMES (opis w SS'39) oraz OLYMPIC SOCCER.

OLYMPIC SOCCER jest zręcznościową symulacją piłki nożnej o wielu obliczach. Gra wywołała w branży komputerowej kontrowersyjną i nie do końca sprawiedliwą opinię. Większość z nich była z gruntu negatywna – ludzie po prostu nie lubią tej gry. Dziwne i zastanawiające, bo OLYMPIC SOCCER to bardzo solidna produkcja.

Do dyspozycji jest kilka trybów prowadzenia rozgrywek. Najważniejszym jest możliwość rozegrania turnieju olimpijskiego, w którym udział bierze szesnastu finalistów. Do tego dochodzi jeszcze tryb arcade z 32 uczestnikami, liga (3 do 16 drużyn) oraz mecz towarzyski. Maksymalnie w grze uczestniczyć może czterech graczy. Na krążku zamieszczono większość narodowych jedenastek, łącznie z reprezentacją Polski. Niestety, nazwiska wszystkich piłkarzy nie mają nic wspólnego z rzeczywistością, co już na starcie odejmuje grze kilka punktów. Dziwię się dlaczego autorzy nie pomyśleli o tak ważnym detalu, a wykupili prawa od MKOL na używanie logo Atlanta'96. Być może wynika to z nastawienia się na rynek amerykański, który nie ma zielonego pojęcia o gwiazdach futbolu.

OLYMPIC SOCCER posiada trójwymiarową grafikę, w czym nie ma nic nowego. Po raz pierwszy zastosowano za to trójwymiarowe postacie zawodników, którzy nie są wprowadzić pokryci teksturami (jak w FIFA'97), ale rozwiązanie to jest pionierskie. Zaowocowało to tym, że piłkarze otrzymali ponad 20 różnych zachowań, co bardzo dobrze widać na boisku podczas gry. Z drugiej strony postacie są kanciaste i często nakładają się na siebie psując ogólne wrażenie.

Wektorowe środowisko umożliwiło przedstawienie meczu na wzór transmisji telewizyjnych przy użyciu osiemnastu różnie rozmieszczonych kamer. Największe wrażenie robi to przy wyświetlaniu powtórek po strzelonej bramce lub przeprowadzeniu ładnej akcji. Boisko i publiczność wyglądają zupełnie dobrze pod warunkiem, że grasz w wysokiej rozdzielczości. Jeśli zdecydujesz się na Lo-Res, cała gra straci urok i sens. Tak więc potrzebny będzie superszybki komputer, wyposażony w najnowszą generację Pentium i nowoczesną SVGA. Posiada-

ATLANTA 1996 OLYMPIC SOCCER

cze Pentium 100, czy 486-tek, zmniejszeni będą grać w pośredniej rozdzielczości (320x240). Od biedy można się do niej przyzwyczaić. Gdy jedenastki wybiegają na boisko publika zaczyna szeleć, z trybun rozbrzyskują flesze, zaś ze studia komentatorskiego uaktywnia się doskonale znany Alan Green. Po gwizdku sędziego już po kilku akcjach uwagę przykuwa olbrzymia dynamika meczu (pod warunkiem posiadania szybkiego komputera), objawiająca się superszybkim przemieszczaniem się kamery w ślad za piłką. Przy ustawieniu kamery pod kątem 55 stopni przemieszczanie się piłki od bramki do bramki następuje w pięknie szybkim tempie. Czasem aż - za szybkim. Dlatego preferuję ustawienie kamery pod kątem 70 stopni lub zupełnie z góry. Wówczas granie nabiera sensu, staje się bardziej taktyczne i pozbawione przypadkowości. A to jest niezwykle ważne, ponieważ cenię so-



bie czerpanie przyjemności z miernie konstruowanych akcji okraszonych bramką. Nawet najlepsze przedstawienie meczu i świetna grafika nie znaczą nic, jeśli piłkarz nie jest posłuszny graczowi. W tym przypadku zadbać o to, by gracz czuł się jak pan. Do dyspozycji jest sześciostorzalowy system sterowania, bliższy chyba MORTAL KOMBAT, ale naprawdę sprawdzający się w praktyce. Jako przykład podam rozegranie prostej akcji. Zaczynamy od wyrzutu piłki przez bramkarza. Obronca przyjmuje piłę na klatę (wciskamy odpowiedni przycisk). Potem podaje piłę do środka, gdzie przejmuję ją mózg drużyny. Ten z kolei po serii szybkich podań z klepy podaje do skrzydłowego, który po rajdzie skrzydłem dobiega do narożnika boiska. Następnie ktoś dośrodkowuje piłę na trzy sposoby – podanie po ziemi na wbiegającego napastnika, mocne dośrodkowanie na wysokości pępka lub wysoko dośrodkowanie. Akcję można niezależnie wykończyć na cztery sposoby – huknąć z pierwszej piły, strzelić na bramkę szczupakiem albo strzelić przewrotną lub głową z wysoku. Która piłka nożna posiada takie

możliwości? Tylko OLYMPIC SOCCER.

OLYMPIC SOCCER cechuje dokładność w egzekwowaniu przepisów ustanowionych przez FIFA (tę prawdziwą, czyli międzynarodową federację piłki kopanej). Wreszcie piłkarz, który w momencie podania znajduje się na pozycji spalonej, zauważany jest przez sędziego. Poza tym me-



cze rozgrywa się na wielu boiskach, różnych stadionach i przy zmiennych warunkach atmosferycznych.

Gra dorównuje miodnością FIFA'96, w niektórych momentach nawet ją przewyższa, bowiem potrafi być zaskakująca, czasem aż za bardzo realistyczna. Na drugim biegunie stoi nie najlepsza grafika i straszliwe wymagania dla trybu Hi-Res. Jeśli nie straszne są dla ciebie kanciaste wektory lub posiadasz w domu bardzo szybki komputer i znasz się na piłce nożnej bardzo dobrze, zagraj w OLYMPIC SOCCER. W przeciwnym wypadku daruj sobie. Tę grę trzeba poczuć, zrozumieć, polubić, a dopiero potem mówić czy jest dobra, czy nie!

Wicik



US Gold'96

PROJEKTOWANO 1 CD

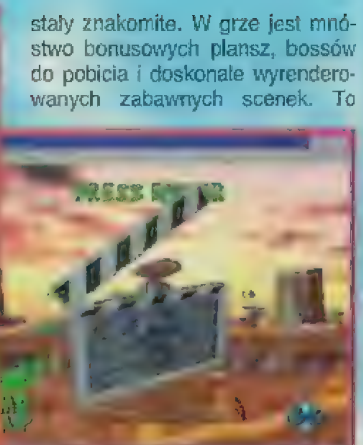
486DX4/100 ■ 8 MB RAM ■ 35 MB HDD

VGA/SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS

Autoryzowany dystrybutor

PC CD 145 zł

Komputer: ekstra piłka nożna, inne spojrzenie na temat, gdyby nie grafika...



BUG!

SEGA. Tym razem na warsztatach dostała się platformówka, będąca jedną z pierwszych gier dostępnych na tę świetną konsolę. BUG! to nie jest zwykła platformówka, to trójwymiarowa platfor-

To kolejna (po VIRTUA FIGHTER i BAKU BAKU) konwersja dla PC z konsoli Saturn wykonana przez multiinstrumentalistów z firmy



terem gry porusza się nie tylko w lewo i prawo skacząc i kucając. Może on jeszcze pójść w głąb ekranu, bądź przybliżyć w stronę monitora! Zmiana planu to coś całkowicie nowego (podobnie jak w GEX, gdzie no-

Wszystko umiła i urozmaica i tak już miodną grę.

lucem gry porusza się nie tylko w lewo i prawo skacząc i kucając. Może on jeszcze pójść w głąb ekranu, bądź przybliżyć w stronę monitora! Zmiana planu to coś całkowicie nowego (podobnie jak w GEX, gdzie no-

Wszystko umiła i urozmaica i tak już miodną grę.

wszystko umiła i urozmaica i tak już miodną grę. BUG! pracuje jedynie pod Windows'95 w oparciu o pakiet Direct-X, lecz w przeciwieństwie do GEX, BUG! nieco „chrupie”. Zdarzają się nieznaczne spowolnienia (jedynie przy grze w bardzo dużym oknie). Jednak gdy przełączysz grę na tryb pełnoekranowy, wszystko automatycznie wróci do normy. BUG! jest kapitalną pozycją dla miłośników platformówek, a szczególnie dla osób, które kiedyś lubiły platformówki, lecz znudził je powtarzający się klimat każdej kolejnej gry tego typu. BUG! jest świeży, odkrywczy i bardzo przyjemny do grania. Może platformówki jeszcze nie umarły?

Kostas Klitoris

Sega PC '96

PC Windows 95 6 dyskietek, 2 CD
 386DX/33 8 MB RAM
 SVGA 640x480 16 MB AWE GUS MMDI
 Saturn
 Autoryzowany dystrybutor zapowiedź wycen
 DeMik PC.pl

GEX – królująca na konsolach 3DO i PlayStation platformówka ukazuje się w wersji dla PC! Gra pracuje jedynie pod Windows'95, gdzie wykorzystując Direct-X, jest szybka i płynna nawet w dowolnie

skalowanym okienku. I choć nie wyświetla grafiki w tysiącach kolorów, cały czas jest jedną z najbardziej miodnych platformówek wszechczasów.

Fabula jest nader prosta: GEX, jaszczur lubiący telewizję pewnego dnia zostaje porwany do wymiaru X przez złego Reza, który

GEX



pragnie Gexa wypchać i uczynić z niego maskotkę. Perspektywa takiego zakończenia żywota nie jest miła nawet dla jaszczurki. Gex próbuje zaleźć do Reza i ostatecznie się z nim rozprawić, przechodząc po drodze przez

Microsoft '96

PC Windows 95 2 CD
 486 66 8 MB RAM 17 MB HDD
 VGA 640x480 16 MB AWE GUS MMDI
 Autoryzowany dystrybutor zapowiedź wycen
 PC CD
 Za: doskoła platformówka
 Przech: 1 do 256 kolorów... pamięć: kolor!

cztery światy (HORROR, CARTOON, KUNG FU i JUNGLE), z których każdy składa się z kilku bardzo zróżnicowanych zarówno graficznie jak i trudnościowo poziomów.

Gex jako jaszczurka łamie wszystkie stereotypy bohatera platformówki. Powodem tego jest fakt, że za pomocą swych pazurów może wspinać się po pionowych ścianach (co daje zupełnie nowe pole do popisu). Muzyka, odgłosy i komentarze są na najwyższym poziomie i znakomicie uzupełniają się ze świetną, przejrzystą grafiką. Miłośnikom gatunku bardzo polecam tę grę, bo dobre platformówki coraz rzadziej ukazują się na PC.

Kostas Klitoris



srowadzamy do parteru hordy beznadziejnie głupich nieprzyjaciół ogarniętych obsesją zabijania (to się czuje!). Nieco później można znaleźć różne ciekawe i często użyteczne przedmioty pomagające rozprawić się z wrogiem (np. gaztuka).

Grafika w SKULLCRACKER jest bardzo fajna. Wyraźnie widać, że autorzy czerpali garściami pomysły z klasycznych komiksów-horrorów i tanich filmów z lat sześćdziesiątych (np.



Gra podobać się będzie osobom z zamiłowaniem do mordobić, ale jak już wspomniałem, tylko przez krótki czas.

Gulash

SKULLCRACKER to pseudonim artystyczny niejakiego Mortisa Rigora, specjalisty od bicia, kopania, niszczenia i rozwalania na zlecenie (jego paskudną gębę możecie obejrzeć na screenach). Przed nim kolejne zlecenie zniszczenia, skopania i rozwalenia pewnej organizacji przestępczej (darujcie mi to uproszczenie, ale fabuła gry jest zakrecona jak faworki w kamawale). Mortis prowadząc firmę pod szyldem „MASZ DŁUŻNIKA? ZADZWONI” ma też współnika, do walki stanąć może więc pani Penelope Jones (pseudo BONEBREAKER), była pracownica Scotland Yard

SKULLCRACKER to gra w starym, dobrym stylu DOUBLE DRAGON, z angielska zwanym też „scroller beat'em up”. Poruszając się cały czas do przodu

SKULL-CRACKER

„Teenage Zombies”). Sylwetki bohaterów, a także ich animacja zostały bardzo dokładnie narysowane, podobnie jak paskudne okolice po których włości się nasz bohater (bohaterka). Grę umilają filmiki, podczas których tłusty wieprz będący zleceniodawcą gada jakieś głupoty. Do dźwięku nie można się przycepić; klimatyczna muzyka i odgłosy mordowania winnych ofiar (sami zaczęliśmy!).

Niestety, SKULLCRACKER szybko robi się nudny. Po godzinie gry widziałeś już praktycznie wszystko, a wprowadzane w miarę parcia do przodu nowości wcale nie dodają do gry niczego nowego.



GTE'96

PC WINDOWS'95 2 CD
486DX/33 = 8 MB RAM = 30 MB HDD
VGA = SB 16 = SB AWE = GUS = MIDI

Za: fajna naparzanaka, dużo się dzieje
Przeciw: trochę kwaśne mleko, no i szybko się nudzi!



◀ Wersja Windows ▲ Wersja DOS

MORTAL KOMBAT 3 for Windows'95 różni się od swojego odpowiednika pod DOS jedynie grafiką. Wersja pod Windows'95 pracuje w 32 tysiącach kolorów (wersja DOS w 256), posiada też wiele więcej detali graficznych. Dzięki temu wygląda po prostu lepiej. Porównajcie sami screeny ze starą wersją (opis w SS'31), widać nieznaczne różnice. Miałem nadzieję, że w wydaniu pod Windows'95 będzie dostępna opcja gry przez modem, że będą jakieś nowości w stosunku do wersji dla DOS. Nic z tego, to po prostu „zwykły” MORTAL KOMBAT 3 z ulepszoną grafiką i nowym ekranem opcji ukradzionym prosto z PlayStation oraz nowym sposo-

MK3 WIN'95

Wersja DOS ▼

wersja Windows ▶



bem wpisywania kodów (np. na SMOKE'a).

Nie pytajcie jaki sens ma wydanie jeszcze raz tej samej gry. Wiedzą to jedynie bossowie firmy GT INTERACTIVE. Może w USA istnieje szalony popyt na wszystko, co ma nalepkę „Windows'95 compatible”? Chyba tak właśnie jest, bo jakoś nie potrafie wyobrazić sobie u nas tłumów rzucających się do sklepu po nową wersję gry, którą już mają od roku.

Jeśli nie masz jeszcze MK3 i na twoim biurku stoi prawdziwy potwór z szybką kartą graficzną i co najmniej „szesnastką” RAM-u – MORTAL KOMBAT 3 for Windows'95 jest tą lepszą wersją. Jeśli jednak posiadasz już MK3, nie zaprzataj sobie glo-

wy. Chyba, że jesteś prawdziwym fanem-maniakiem-kolekcjonerem (koniecznie z szybkim sprzętem!). Na nieszczęście nie będzie ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3 dla PeCeta, ale na szczęście będzie MORTAL KOMBAT TRILOGY. Na MK TRILOGY czekam niecierpliwie, bo CAGE jednak powraca (SCORPION też będzie, spoks)!

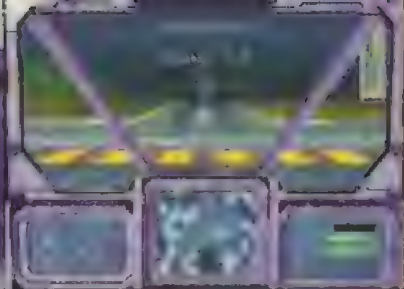
Gulash

GT Interactive'96

PC WINDOWS'95 2 CD
P90 = 12 MB RAM = 2 MB HDD
SVGA = SB 16 = SB AWE = GUS = MIDI
PlayStation, Saturn, SNES, MegaDrive
Autoryzowany dystrybutor zapowiedź: grudzień
CD Projekt (PC CD)

Za: MK3 wygląda jak diabeł! O 10% lepsza grafika.
Przeciw: to ciągle ta sama gra. Masz — nie kupuj!





Trójwymiarowe strzelaniny z elementami symulatora lotu zdobyły już ogromną rzeszę zwolenników i nie ma chyba potrzeby dodatkowo ich przedstawiać. Dość powiedzieć, że nie liczą się w nich specjalnie takie rzeczy jak realizm rozgrywki, a jedynie bezpardonowa walka i odjazdowa zabawa. Jeżeli więc twoim „koniem” są superrealistyczne symulatory, w których warunkiem bezstresowej zabawy jest wyuczenie się trzech klawiatur, to dalszą lekturę możesz sobie darować.

Kiedy w czerwcu 1995 roku na półki sklepowe trafiło TERMINAL VELOCITY (opis w SS'26), w środowisku graczy zwanych Mordercami zawrzało. Tak szybkiej akcji nie widziano, TERMINAL... zupełnie odmienny w stosunku do trochę powolnego i bardziej taktycznego DESCENT doczekał się wreszcie kon-

STRIKE BASE

tynuatora. Czy godnego? Zaraz się przekonamy.

STRIKE BASE to najnowsze dziełko niewiele mówiącej swym szyldem firmy MAX DESIGN. Jakże robi wrażenie? Na początku bardzo duże, samo przedstawienie firmy bardziej wrażliwych zwała z krzesła. Wirujące logo firmy, x-tra muzyka i koleś mówiący basem: „Welcome 2 STRIKE BASE... Three, Two, One, Zero!...”. Kew!

Cokolwiek kanciaste, bilmapowe jednostki wojskowe należą do jednych z lepszych, jakie widziałem. Nie chodzi mi tu o ich wykonanie, ale o koncepcję. Wyglądają sugestywnie, nie to co te załosne, a wręcz śmieszne pokraki z DESCENT. Wszystkiego dopełniają fachowe animacje, niestety z przeplotem. W dodatku te sugestywne krajobrazy, jest się czym zachwycać. Pod tym względem chłopaki z MAX... dokonali czegoś bliskiego zarządzeniu.

Równie atrakcyjnie prezentuje się oprawa muzyczno-dźwiękowa. Wybie pędzących pocisków laserowych i huk eksplozji prawie doskonale współgrają z podawanymi co chwila

meldunkami. Gitarowe rify pomagają w rytmicznej eksterminacji wroga.

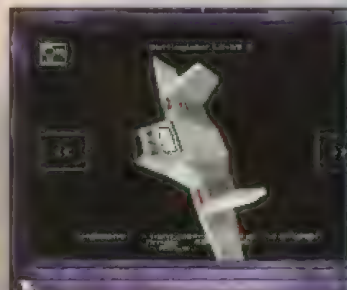
Właśnie, wroga. Pod tym względem STRIKE BASE nie jest nic-a-nic oryginalny. W telegraficznym skrócie: Obcy znów uderzyli! Zburzyli nam kilka baz i wytukli bez litości doborowe grupy Space Marines. Jedy- nym celem twojej misji jest zemsta!

„Boom Everywhere!...” – esencją gry są, jak nietrudno się domyślić, eksplozje ognia i totalna destrukcja. Nie trzeba, wręcz nie wolno zastanawiać się, czy to, co robimy jest słuszne i prawe. Trzeba strzelać, mordować, bronić własnych baz, unikając jednocześnie własnego zejścia z tego niegościnnego świata. I pamiętaj: Tam, na polu walki to TY jesteś PRAWEM!

Sama gra mimo paru nieznacznych zgrzytów prezentuje się na poziomie nawet kozackim. Cztery rodzaje jednostek bojowych do dyspozycji gracza, multum broni i realistyczne scenerie to jest po prostu to. STRIKE BASE to trudna gra. Dużo trzeba napocić się, by w ogóle ukończyć pierwszą misję. Mitośników gatunku nie trzeba zachęcać, innym wystarczy powiedzieć „warto!”.

Przy niewielkiej wprawie można przelatywać (myśliwcem – rzecz jasna) wręcz ulamki metra obok sunącego powoli czołgu. Jest to niezwykle miodna akcja, a przecież zależy to tylko od umiejętności pilota!

Chyba jedynymi, ale jakże znaczącymi mankamentami STRIKE, BASE są niejaka „topomość” w sterowaniu wehikułami i uczucie, że czegoś w grze jednak brakuje. Progamiści praktycznie olali wszelkie prawa fizyki oraz zachowanie pojazdu w powietrzu na lądzie i tu właśnie skiśli. Mimo, iż w grach tego typu re-



alizm liczy się najmniej, to w STRIKE BASE zbytnio daje się to odczuć. Bądź co bądź, ale choć dla przyzwyczajenia powiew „prawdziwości” świata przedstawionego powinien dać o sobie znać.

Czy STRIKE BASE jest równie dobry jak wspomniany już wcześniej TERMINAL VELOCITY? Czy jest równie szybki, kozacki, jak wyśmienity poprzednik? Czy mamy do czynienia z fenomenem? Odpowiedź brzmi niestety „NIE”. Mimo tych wszystkich wspaniałości, gra wydaje się w wielu miejscach niedorobiona, a sterowanie raczej drętwe i sztywne. Bugi te nie uniemożliwiają co prawda spokojnej gry, ale samo ich istnienie jest faktem znaczącym. Fuck'em, który nigdy nie powinien zaistnieć. Nigdy!

Mamut

Max Design'96

PC CD-ROM 1 CD
486DX/33 ■ 8 MB RAM ■ 10 MB HDD
VGA/SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE

+ Szybka akcja, rewelacyjna muzyka
- Proszę! Nedorobki, toporność w sterowaniu, poziom trudności.





Jednak SPEED HASTE nie jest grą złą. Jest po prostu średnia. Jeśli chciałoby się określić minimum programowe dla gry wyścigowej, niewątpliwie ta gra bliska by-



Wyścigi samochodowe pojawiają się na rynku jak grzyby po deszczu. Miłośnicy czterech kółek muszą coraz częściej dokonywać wyborów, zaś autorzy, wiadomo, za wszelką cenę starają się przyciągnąć gracza. SPEED HASTE to gra, która w założeniu miała zaciekać zarówno wielbicieli rasowych wyścigów Formuły 1, jak i maniaków nieco bardziej brutalnej rywalizacji samochodów sportowych. Takie wyścigowe dwa w jednym. Trzeba przyznać, że idea przednia. Bo któż nie chciałby za jedne pieniądze mieć DESTRUCTION DERBY i INDYCAR RACING 2? Jednak rzeczywistość nie jest aż tak różowa. W SPEED HASTE, owszem, możemy wybierać rodzaj samochodu, a co za tym idzie charakter wyścigu, ale rozwiązanie przyjęte w grze przypomina kiepskie symulatory lotnicze, w których „można” latać różnymi maszynami. Krótko mówiąc zmiana polega na odmiennym wyglądzie deski rozdzielczej i zmianie wyglądu biorących udział w wyścigu pojazdów. Nie ma mowy o dwóch w jednym, jest jedno w dwóch niezbyt różniących się wydaniach.

SPEED HASTE to ani widowiskowe brutalne wyścigi, ani realistyczny symulator superwyczynowych wyścigów. Klimat gry plasuje się dokładnie pośrodku, przy czym nie można nazwać tego położenia złotym środkiem, a raczej dosyć denerwującym punktem, z którego wszędzie daleko. O realizmie można zapomnieć widząc zderzenia przy prędkościach 200 km/h, z których bolidy wychodzą bez szwanku. A na widowiskowość nie ma co liczyć – zderzenie to krótka eksplozja małych kwadracików i nic więcej. Takie rozwiązanie nie pociąga ani wymiataczy-killerów przerabiających na złom każde auto, ani wyjadaczy znających znaczenie każdej śrubki w dowolnym modelu F1.

Noriaworks '96

PC 1 CD
486DX2/33 = 8 MB RAM
SVGA/VGA = SB 16 = SB AWE = GUS

Za: Rozwiązanie graficzne
Przecież: Brak poletu



laby idealu. Pod względem graficznym bardzo ładna. Osiem różnych kolorowych tras z mnóstwem drobnych cieszących oko detali i dokładnie opracowane pojazdy to plusem gry. Tury otaczają rozmaite realistycznie teksturowane obiekty, zaś krajobraz to fajne wieloplane tła. Posiadacze Pentium mogą cieszyć się trybem SVGA, zaś dla właścicieli 486 programiści przygotowali tryb VGA. Szata graficzna to najmocniejsza strona tych wyścigów. Szkoda, że autorzy nie postarali się o stworzenie nieco bardziej fascynującego klimatu. O dźwięku ani zbyt wiele dobrego, ani złego nie da się powiedzieć – ot, niemiłosiernie wycie wysokoobrotowych silników.

Minimum w wyścigach to możliwość wspólnej jazdy. W SPEED HASTE oprócz różnych możliwości zespolenia (sieć, modem, kabelek) jest też opcja pozwalająca na wspólne ściganie się na jednym komputerze – ekran podzielony na połowy. Do wyboru mamy praktykę, pojedynczy wyścig i wielki turniej. Ściągać się możemy dziesięcioma różnymi pojazdami – pięć bolidów F1 i pięć samochodów wyścigowych. Poszczególne maszyny praktycznie różnią się prędkością maksymalną i rodzajem skrzyni biegów. Nic poza tym. Maksymalnie uproszczone menu. Żadnych efektownych bajerów podczas rozgrywki.

Wszyscy zawodnicy zachowują się bardzo szablono- nowo – po kilku wyścigach będziesz znał dokładnie taktykę przeciwników. Wykorzystaj fakt, że podczas jazdy możesz nieco ścinać zakręty. Oczywiście przed każ-



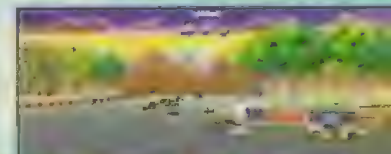
dym poważnym wyścigiem powinieneś zapoznać się z trasą (opcja PRACTICE). Nie obawiaj się zderzeń



jącego klimatu. Jeśli fascynują cię tylko wyścigi wysokiej klasy o określonym charakterze, zastanów się nieco. Jeśli jednak jesteś maniakalnym wielbiciele wyścigów samochodowych i na samą myśl o szaleńczym wymiataniu dostajesz gęsiej skórki, zagraj w tę grę i sam ocen

KaTeck

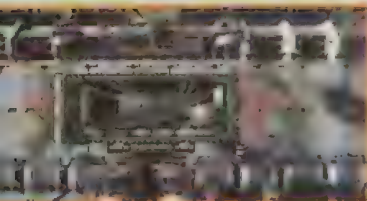
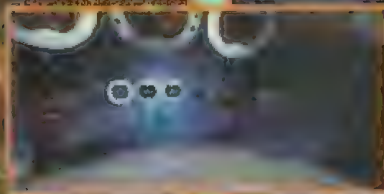
SPEED HASTE



i przytarć – twoje auto to niezły kawał twardziela. Bezkarnie możesz zajeżdżać drogę i spychać rywali do bandy, gdyż w tej grze nie ma komputerowych sędziów wykluczających cię z biegu.

Omawiana gra to produkt doskonałych rzemieślników, którzy nie byli w stanie nadać swej grze urzeka-





W dalekiej przyszłości... Ludzie przy użyciu inżynierii genetycznej stworzyli cyborgi – myślące maszyny, posiadające ukryte pod stalowymi pancerzami mózgi. Cyborgi służyły jako tania siła robocza w odległych koloniach, pomagały też w zasiedlaniu nowych planet. Nastąpiło jednak coś, czego nie przewidzieli naukowcy: MUTACJA. Zmutowane cyborgi, wyróżnawszy wszystkich ludzi na jednej z planet, uczyniły z niej swoją bazę, planując kolejne ataki. Taki stan rzeczy oczywiście nie zadowala korporacji będącej właścicielem sfery, wynajmuje więc elitarnego najemnika aby rozprawił się z mutantami...

GRA...

Jak nietrudno się domyślić tym najemnikiem będzie właśnie szczęśliwy gracz. BEDLAM jest strzelaniną w oczywisty sposób nawiązującą do SYNDICATE (opis w SS'12), w przeciwieństwie jednak do SYNDICATE WARS (SS'40) pozostaje w tym samym, starym klimacie. Od razu choć

powiedzieć, że będę porównywał BEDLAM do SYNDICATE WARS ile wlezie – przecież to konkurencyjne gry utrzymane w tej samej konwencji.

Każda z instalacji opanowanych przez zmutowane mutanty została podzielona na kilka stref. Zaliczenie wszystkich misji (w myśl zasady strefa=misja) jest równie oczyszczeniu instalacji z nieprzyjaciół, a tym samym przejściu do kolejnej. Wszystkich misji, łącznie z treningową, jest 26 i zapewniają kilkanaście godzin rozrywki. Po wyborze misji pozostaje jedynie uzbroić robota i dać się zrzucić do nieościnnego acz spokojnego jeszcze miejsca. Robotem kierujemy za pomocą myszki, lewym przyciskiem pokazując mu drogę, a prawym strzelając bez ostrzeżenia. Podczas gry przez cały czas obecny jest skaner, który odnotowuje obecność wrogich istot w zasięgu (skaner można później rozbudować). Jest też mapa (niestety jedynie sytuacyjna) pokazująca wszystkie cele, które należy zniszczyć.

Rzadko jednak zdarza się, że do celu wiedzie prosta droga. Dostępu często broni pole siłowe, którego wyłączenie jest możliwe jedynie po przedstawieniu odpowiedniej wajchy. Bywa też, że dźwignia znajduje się w innej zupełnie części instalacji, trzeba jej więc poszukać znacząc swoją drogę wypalonymi ruinami (a przeciwnicy nie próżnują, atakują całymi hordami!). Wprawdzie w początkowych misjach można kierować tylko jednym robotem, z czasem jednak, gdy wszystko stanie się bardziej skomplikowane, kontrolować będzie można aż trzy jednostki (a to już prawdziwa siła ognia!).

Bardzo ważną rzeczą w BEDLAM jest uzbrojenie. O ile w SYNDICATE

W SYNDICATE WARS zaczynasz jedynie z uzi, w BEDLAM od samego początku możesz użyć niemal wszystkich broni. Jest z czego wybierać: karabiny, działa plazmowe, rakie ty, kilka rodzajów granatów, wielkie bomby. W miarę upływu czasu (i zarabiania forsy) będziesz mieć dostęp do nowych technologii nie tylko dodających nowe zabawki, ale też powiększających siłę obecnych już broni (MISSILE 4 będzie silniejszy od MISSILE 1). Jest to o tyle fajne, że rozwalać i niszczyć można od razu! Nie trzeba czekać, aż naukowcy wpadną na nowy pomysł. Także za genialną uważam opcję, która pozwala na włączenie kilku typów uzbrojenia jednocześnie (w końcu robot może mieć przecież kilka „rąk“). Dzięki temu można naraz pruć z karabinu, rakiety i działa plazmowego, w tym sa-

raz można w dowolnej chwili przybliżyć i oddalać w czasie rzeczywistym (klawiszami + i -). Nie można natomiast dowolnie kręcić kamerą jak w SYNDICATE WARS, a ja wcale nie uważam tego za wadę!

To co od razu rzuca się w oczy w BEDLAM to kolorystyka. W SYN-



mych czasie rzucając granaty. Więcej pożogi, destrukcji, wybuchów!

GRAFIKA...

Chłopaki z MIRAGE pokazali już, że umieją dobrze renderować trójwymiarową grafikę w obu częściach RISE OF THE ROBOTS (opisy w SS'20 i SS'35/38). Mimo niskiej mierności „Powstania Robotów” grafika stała na bardzo wysokim poziomie (można nawet powiedzieć, że grafika starała się zatuszować brak mierności). Mam niejasne wrażenie, że przy tworzeniu gry autorzy posługiwali się trójwymiarowymi obiektami wykorzystanymi już wcześniej w RISE OF THE ROBOTS i RESURRECTION: RISE 2. Podczas intro obserwujemy dwa roboty stojące na pewnego rodzaju mostku, wydaje się on podobny do ekranu opcji z ROTR! Miasta, roboty... wydaje mi się, że już to gdzieś widziałem. Mimo to absolutnie nie widzę przeciwwskazań.

Pole walki obserwujemy w rzucie izometrycznym – nieco z góry i z boku (kropka w kropkę SYNDICATE). Ob-

DICATE WARS wszystko co widzimy to jakieś brudne, ciemne metropolie. W BEDLAM wszystko jest kolorowe, wesołe, aż zapraszające do spalenia czy też obrócenia w niebyt. O ileż większa jest przyjemność ze zniszczenia stojącego na pasie startowym fajnego pojazdu niż ze strzelania do brzydkiego, szarego budynku? A wybuchy w BEDLAM to istny przykład mistrzostwa pirotechnicznego z małym dodatkiem kunsztu grafika! Każdy wybuch wynosi w powietrze setki części, które opadają naokół. Szczególnie bomba HADES, na oko wysadzająca ze 100 metrów kwadratowych. W BEDLAM oczywiście obecny jest tak wychwalany w reklamach SYNDICATE WARS efekt „light sourcing” – chodzi z grubsza o migotanie światła i wszechobecne refleksy. Jeśli na przykład wysadzisz w powietrze pojazd stojący obok budynku, to na ścianie tego budynku ujrzysz odbłask ognia. Efekt jest gorszy niż w SYNDICATE WARS, ale jest.



Po raz kolejny porównując wykonanie BEDLAM i SYNDICATE WARS lepiej wypada ta pierwsza gra. Grafika jest w niej czysta, kolorowa i... szybka. To, co dzieje się w SYNDICATE WARS w wysokiej rozdzielczości jest nie do przyjęcia. Na potężnej maszynie, z ogromną ilością pamięci i jednej z najszybszych kart graficznych SYNDICATE WARS jest wolne, postacie są brzydkie i koślawe. W BEDLAM jest zupełnie inaczej, wszystko zostało przygotowane po prostu znakomicie!

GT Interactive '96

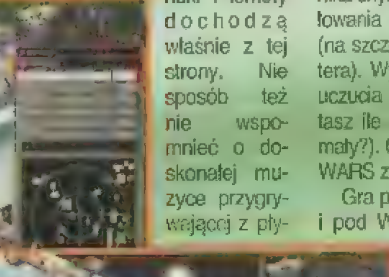
PC OBSERWOWAŁ 1 CD
486DX/33 = 8 MB RAM
SVGA = SB 16 = SB AWE = GUS = MIDI
Autoryzowany dystrybutor zapowiedź: brak
CS Projekt

Zac: Spalił! Zniszczył! Wysadził!
Przechr: Brak opcji gry przez modem

i podpalaniu na ekranie. Ogłosy strzałów przez długi czas nie wychodzą z głowy, a pokładowy komputer gada (standardowo) miłym, żeńskim głosem. Są jeszcze przekazy



BEDLAM



DŹWIĘK...

O tym, że dźwięk to bardzo istotną część każdej gry wiedzą wszyscy. Często jednak zdarza się, że



dobra grafika nie idzie w parze z dźwiękiem. Na szczęście nic podobnego nie można zaobserwować w przypadku BEDLAM, gdzie głośniki prawdziwie tętnią życiem. Wybuchy atakują uszy bogactwem przekazu, który towarzyszy rozwalaniu

radiów od przełożonego (istnieje fałszywostkowski głos!).

W BEDLAM po raz kolejny znalazła zastosowanie technologia 3D Sound. Trójwymiarowy dźwięk słychać bardzo wyraźnie, np. gdy rozwalamy coś po lewej stronie to odgłosy wybuchów,

huki i łomoty dochodzą właśnie z tej strony. Nie sposób też nie wspomnieć o doskonałej muzyce przygrywającej z pły-

dzi się wszystko (naprawdę, WSZYSTKO!).

W żaden sposób nie przeszkadza fakt, że momentami robot jest niewidoczny (w SYNDICATE agent zniknął np. po wejściu do domu). W przeciwieństwie do SYNDICATE, w BEDLAM postawiono przede wszystkim na tzw. mass destruction (czyli masową zagładę) i w związku z tym dzieje się o wiele więcej, ruszasz się szybciej szybciej wracasz też w pole widzenia. Wszędzie coś wybuchu, pali się, eksploduje, dymi, umiera... Moja przyjemność uczestniczenia w takim widowisku wynika chyba z czystego, ludzkiego zamiłowania do niszczenia i demoliwania (na szczęście tylko na ekranie komputera). Wydaje mi się jednak, że moje uczucia nie są osamotnione (pamiętasz ile zabawek rozwalisz jak byleś mały?). Co innego klimat, SYNDICATE WARS zabija nim wszystko.

Gra pracuje zarówno pod DOS jak i pod Windows'95, przy czym zdumienie może budzić fakt,

że pod Windows'95 w okienku pracuje równie szybko! Brawa dla autorów gry za wspaniały kod! Twórcy wspominają też o opcji gry w sieci, aż do 12 graczy. To musi być dopiero masakra! Szkoda jednak, że zapomnieli o opcji gry przez modem. Sieć jest, niestety, praktycznie niedostępna dla większości graczy. W tym miejscu wygrywa SYNDICATE WARS, ze swoją opcją gry przez modem.

ty CD podczas rozpiędku. Jest po prostu w porządku.

MIÓD?

Miód! Miodności w BEDLAM wystarczy na kilkanaście długich wieczorów, podczas których odgłosy palenia i mordowania nie opuszczą twojej głowy (brakuje niestety gołych babek, ale palenie i mordowanie chyba styka). Misje nie są nużące, a rozwalanie wszystkiego co tylko stoi na drodze jest bardzo przyjemną rzeczą. Gra wprowadza nowości raczej często, dzięki czemu w żaden sposób się nie nudzi. Chyba, że grasz po osiem godzin dziennie, ale przy ośmiu godzinach dziennie nu-

WERDYKTY

Jeżeli szukasz rozrywki w dobrym, starym stylu SYNDICATE, to BEDLAM zapewni ci jej aż nadto. Dużo misji, świetna grafika i dźwięk, a przede wszystkim znakomity „feeling” towarzyszący masakrze to jest to, a to tylko część atrakcji. I jeszcze jedno, w przeciwieństwie do SYNDICATE WARS – BEDLAM nie stara się być czymś więcej niż w rzeczywistości jest. A jest po prostu strzelaniną, w której można zniszczyć wszystko co tylko widać. Muszę pochwalić team autorski z MIRAGE, zrehabilitowali się całkowicie za RISE OF THE ROBOTS.

Gulash



ca Ery Mężczyzn. Wtedy to właśnie dało się zaobserwować największą ekspansję tzw. słabej płci. Przez kolejne dziesięć lat kobiety osiągnęły przynajmniej większość w sejmach i senatach całego świata, zaczęły piastować niezwykle odpowiedzialne i (co najważniejsze) wysokie stanowiska w znaczących firmach całego świata. Koniec końców, doczekaliśmy się nawet pierwszej kobiety-papieża, a była nią niejaka Jane-Paula I. Nastąpiły czasy społecznych niepokojów. Mimo sytuacji dalekiej, niestety, od ideału, społeczeństwo rozwijało się. Feministki odniosły wreszcie upragnione zwycięstwo.

Trwało tak do roku 2211, kiedy to podczas obrad damsko-męskiego senatu miał miejsce intrygujący i jakże niecodzienny zamach. Podobnie jak w zamachu na prezydenta Kennedy'ego, sprawca nie został złapany, nawet nie ustalono jego tożsamości. Nadmienić trzeba, że ofiar w ludziach nie było. Nigdy nie dowiedziono, kto był celem zamachowca. Kobiety uznały, iż był to spisek samców. Mężczyźni cały czas podkreślają, że strzelała jakaś suka. Oczywiście, dalszego ciągu trudno się nie domyślić. Napięcie wzrastało i w końcu częstotliwość zgrzytów stała się zbyt duża. Miasta podzieliły się na dwa obozy: patriarchalne oraz matriarchalne. Lokalne konflikty przeradzały się w większe, bardziej masowe, które ciągnęły za sobą kolejne i kolejne... Rozpoczęły się globalne walki zwane dziś WOJNĄ PŁCI.

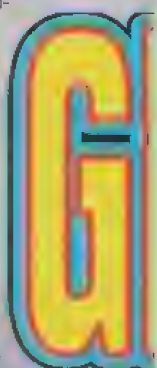
Historię już mamy, przejdźmy do faktów. GENDER WARS wydany został przez SCI. Firmę, która wypuściła na rynek odjazdową komedię fantasy – KINGDOM O'MAGIC. Grę, która uznana została za najdziwniejszą produkcję roku! To o czymś świadczy. Zwłaszcza, że GENDER WARS, podobnie jak „Królestwo Magii”, po brzegi wypełnione jest humorem. Miejscami niestety ciężka-

wym, ale ogólnie prezentującym się zadowolająco. Na pewno duże wrażenie robi instrukcja. Niestety, w porównaniu z tą oryginalną, polska wersja pozostawia wiele do życzenia. Jeżeli weźmie się pod uwagę kompletny brak ilustracji, dość lakoniczne teksty i panującą w niej „broszurową” atmosferę, widać, że jeszcze trochę brakuje... Oryginalna przebija ją o wiele świeższym wykonaniem i, co zdarza się w tego typu strategiach coraz częściej, dokładnym wyjaśnieniem podłoża konfliktu, w którym przyszło wziąć nam udział.

TECHNICZNE GUDA

Od razu rzuca się w oczy grafika. Przejrzysta, czysta, dopracowana. Nie ma tu, co prawda, żadnych tajnerwerków ani nowinek technicznych (fakt faktem, że w SYNDICATE WARS były i stały się gwoździem do trumny), jednakże to co widać na ekranie dopracowano prawie genialnie. Godzinami podziwiać można wszechstronne, czyste i schludnie utrzymane metropolie kobiet oraz także imponujące, acz zatęchłe, pełne atmosfery wczorajszego piwa i skarpelek miasta mężczyzn. Uwagę zwraca to, jak bardzo graficy przyłożyli się do opracowania szczegółów. Automaty z piwem, mrugające tysiącami świateł roboty lub chociażby naturalne zachowania postaci to niektóre z morza kruczków przyprawiających o zawrót głowy.

Nie można nie wspomnieć o wielu, ale to wielu, szczerze humorystycznych scenach animowanych. Do wad zaliczyć jednak trzeba wybitnie niedopracowany scrolling ekranu. Podczas przesuwu obraz drga, niszcząc przyjemną atmosferę wytworzoną przez całą resztę. Ponadto gra potrafi zatrzymywać się podczas doczytywania muzyki z kompaktu. Są to na szczęście jedynie dwu-trzysekundowe

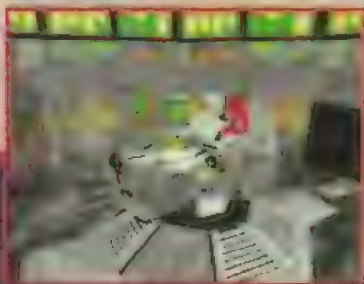


Długo oczekiwany SYNDICATE WARS (opis w SS'40) okazał się, łagodnie mówiąc, pomyłką. Oczywiście, nie zamierzam teraz rozwlekać się nad sequelm kultowego SYNDICATE, jednakże chciałbym kilkakrotnie do niego nawiązać z okazji opisu GENDER WARS.

GENDER WARS to opowiadająca o zmaganiach dwóch walczących ze sobą płci trójwymiarowa strategia,

przypominająca tą z wspomnianego wcześniej SYNDICATE. O pracach nad GW wiedzieliśmy już od dłuższego czasu, jednakże samo jego pojawienie się było dla niektórych szokiem... Nagle po prostu zjawił się. Czemu rozpoczynam tekst tym po trosze filozoficznym wstępem? Ano dlatego, by choć w części pokazać uczucia towarzyszące graniu w GENDER WARS. Bo GENDER... to prawdziwy, fantastyczny i odjazdowy ideowy sukcesor SYNDICATE... ale może zaczniemy od początku, czyli historii.

Rok 2185 uznawany jest przez wielu za Początek Kor-



przeście, jednakże nadal twierdzą, że nie mają one prawa bytu. Tym samym przeszliśmy do muzyki i efektów dźwiękowych. Na płycie znajduje się pięć utworów CD-Audio, które w każdej chwili przesłuchać można w domowym zestawie Hi-Fi. Muzyka składa się głównie z psychodelicznych zawodzeń zgrabnie wkomponowanych w cyberpunkowe rytmy. Nie jest to jeszcze NINE INCH NAILS, ale kompozytorzy są już na dobrej drodze...

Kapitałnie zrealizowano warstwę dźwiękową. Oprócz standardowych



tów, Karabin Maszynowy i Plazmowy, Złe Oko itd. itp. Pod tym względem GENDER WARS wydaje się być zbyt uproszczony i uogólniony. Nie-



GENDER WARS

odgłosów jak na przykład eksplozje, szcęk karabinów i świst laserów, usłyszeć można szereg (!!!) jęków i wyc zabijanych, dźwięków pokroju szumu wody, czy przejeżdżającej windy. Pod względem technicznym GENDER WARS nie jest ani specjalnie rewolucyjny, ani wręcz przeciwnie – nie stanowi też kroku w tył. To po prostu porządna robota sztabu ludzi znających ten fach i od początku wiedzących jaki efekt chcą uzyskać.

TEN-FOUR!

Zawiodą się poszukujący fachowego nazewnictwa broni czy polowego, żołnierskiego slangu – elementów znanych chociażby z przewspianiałej pod tym względem „Z”-etki. Tu ograniczono się do nazw ogólnikowych: Karabin Laserowy, Ciężki Karabin Pulsacyjny, Wyrzutnia Grana-



kiedy wręcz odnosiłem wrażenie, że autorzy sami pogubili się w wymyślonym przez siebie świecie i prawidłach nim rządzących.

Dobłą rzeczą jest możliwość rozwalania praktycznie wszystkiego, co widać na ekranie. Automaty z batonikami i piwem, śmietniki, butelki z mlekiem, barierki, skrzynie, ciągnące się kilometrami rury kanalizacyjne lub gentyczne zbiorniki – wszystko to eksploduje w niezwykle efektowny sposób. Celowo pominąłem tu wrogie jednostki, zarówno ludzkie jak i mechaniczne. Roboty kroczące, kamery ochronne, karabiny strażnicze i wiele innych... w każdym razie jest w czym wybierać.

Fajowo giną cywile. Gdy oddział szturmowy wkroczy do pomieszczenia, w którym znajdują się cywile, zaczyna się bezpardonowa rzeź. Ludzie uciekają w panice przed stawowymi szturmowcami, szukają kry-



jówek, niestety, nigdy nie dobiegają trafieni serią po plecach. Nierzadko trzeba ich jeszcze dobić. Krwawiących, czolgających się po ziemi, umierających z dodatkową porcją „ciałek obcych”.

Dla osób spragnionych choć odrobiny żołnierskiego stylu przygotowano system zachowań szturmowców na polu walki. Na przykład, gdy żołnierz wchodzi do jakiejś sali, ogarnia wzrokiem całe pomieszczenie, celując ze swej broni we wszystkich kierunkach. Jak już mówiłem wcześniej, w GW duży nacisk położono na szczegóły. Najlepszym tego przykładem jest kierowanie broni przez zaznaczony przez gracza żołnierza w tym kierunku, gdzie tamten kieruje kursor myszki.

WALKA, WALKA I... WALKA

Celem jest zniszczenie wroga, wygranie wojny. W trakcie 15 misji będziesz musiał wykonać zadania dla innych niewykonalne. Obojętnie, czy będą to jakieś tajne, patrolowe czy też po prostu polegające na wybiciu reszty i dokonaniu efektownego sabotażu. Od typu misji zależy wybór żołnierzy użytych w misji. Maksymalnie walczyć może cze-

rech szturmowców, wyboru trzeba więc dokonywać precyzyjnie, z odpowiednim pomysłem. Najlepszym przykładem są tu misje wykonywane „pod płaszczykiem”. Wiadomo, że użycie wówczas żołnierza o dużym współczynniku agresywności jest pomysłem cokolwiek chybnym – kiedy trzech pozostałych będzie się po cichu skradać, ów żywszy osobnik pobiegnie przed siebie w poszukiwaniu wroga.

Misje w GENDER WARS mają jedną zasadniczą wadę. Po pewnym czasie stają się monotonne i więcej od nich nudą. Mimo iż na pierwszy rzut oka wygląd pomieszczeń jest niezwykle różnicowany, to po kilku godzinach potyczek wszystko zaczyna wyglądać identycznie. Chciałoby się rzec, że graficy i projektanci popadli w swoistą rutynę i poziomy zaczęli „tuc” z tąśmą... Właściwie jest to jedyna wada drastycznie obniżająca ocenę gry, choć dla wielbicieli tytułów takich jak: CRUSADER: NO REMORSE, SYNDICATE, X-COM (chodzi tu raczej o ich zbieżność ideową niż tematyczną) pchełka ta nie będzie miała większego znaczenia.

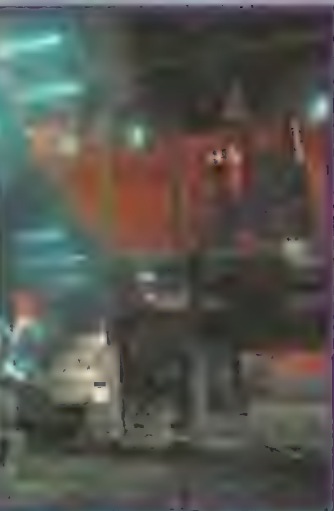
Mamut

SCI'96

PC DOS 1 CD
486DX/33 = 8 MB RAM = ?? MB HDD
SVGA = SB 16 = SB AWE = GUS

Autoryzowany dystrybutor
Digital Multimedia Group (PC CD) 138 zł

Za: pomysły, wykonanie, szybka akcja, grafika i dźwięk
Przecież: trudna i miejscami monotonna, wygląd polskiej instrukcji



MECHWARRIOR 2 MERCENARIES

Recepta na sukces? Proszę bardzo: dobry pomysł plus profesjonalna realizacja. Prościutkie, nieprawdaż? Jednak takie połączenie w świecie gier jest niezwykle rzadkie. Gdy jakiejś firmie uda się zebrać zespół, który stworzy przebojową grę, na ogół wydawca chce powtórzyć sukces. Z drugiej strony gracze, których elektryzuje najmniejsza wzmianka o ich ulubionym tytule oczekują sequel, czyli kontynuacji. Tak samo dzieje się w świecie filmu czy telewizji. Jedni chcą pieniędzy, inni zabawy, i jakoś się kręci.

Do gier które podbiły rynek i serca graczy należy niewątpliwie MECHWARRIOR 2 (opis w SS'28). ACTIVISION ustawiła na starcie wysoką poprzeczkę. Później pojawiały się gry w tym stylu, według mnie nawet lepsze np. – EARTHSIEGE 2 (opis w SS'36), ale to MECHWARRIOR

stał się synonimem całego gatunku. Po prostu – kto pierwszy ten lepszy. Niewątpliwie wielbiciele zmagani olbrzymich robotów jest bez liku – dlatego też ACTIVISION umiejętnie podsyca cały czas gorącą atmosferę.

Najpierw były dodatkowe misje, później cały nowy scenariusz rozgrywający się w okowach lodu, a teraz MERCENARIES – najemnicy. Przez ten czas gra ewoluowała. Pojawiła się obsługa modemów i możliwość gry w wiele osób, udoskonalano procedury kontrolujące symulację, dodawano bajery, usuwano błędy... Jednym zdaniem, wydaje się, że autorzy MECHA postanowili wytrwale dążyć do perfekcji. Sami ustanowili standardy, a teraz wciąż je podnoszą. Zapaleni profesjonalści.

MECHWARRIOR 2: MERCENARIES to trochę inne podejście do znanego tematu. Tutaj nie ma klanów, odwiecznych zmagani, żądry walki, pojedynków... nie ma „bezsensownych” śmierci. Teraz ludzie mogą ginać już całkiem zrozumiale – bo za

kasę. Tak, tak, w przyszłości pieniądz też będzie rządził światem. Będzie wyznacznikiem wartości człowieka i podstawowym czynnikiem rozbudzającym dzięki ambicje. Krótko mówiąc, chowasz patriotyzm lokalny do kieszeni i wypływasz na szerokie wody międzygalaktycznej finansjery. Jaki towar oferujesz?

Oczywiście zaczynasz w branży usług, a dokładniej – eliminacja za pieniądze, czyli najemnik.

Na początku gry kilka opcji określających możliwości nowej edycji. Tak więc mamy grę dla wielu graczy – dwóch przód modem lub kabelek,

laski rozbudowana, niestety gra traci wiele na płynności. Na P133 w trybie 640x480 nie obyło się bez różnych denerwujących akcji. Ale za to podczas walki oko cieszą fantastyczne wybuchy i rozmaite efekty generowane w czasie rzeczywistym. Roboty

ośmiu w sieci lokalnej i nie wiem ilu przez Internet. Teraz w MECHWARRIOR możesz bez szokujących kosztów pograć z bossami z całego świata. Następną opcją to wstąpienie w szeregi najemników. Jeśli kiepski z ciebie pilot wybierz ją, by bez obaw o pieniądze i sprzęt spędzić parę godzin w środku pola walki. I na koniec najistotniejsze – dowodzenie oddziałem płatnych wojowników. Jeśli jesteś dobry w pilotowaniu (grałeś już w MECHA) zaczynaj z grubej rury – ciężar dowodzenia. Warto też zwrócić uwagę na możliwości konfiguracyjne kontroli gry – chyba najbardziej rozbudowane jakie dotychczas widziałem.

Nowy MECHWARRIOR to przede wszystkim zmiana ogólnych zasad rządzących grą, ale także wiele szczegółowych usprawnień. Przede wszystkim najbardziej dopracowany obraz otaczającego cię świata. Wszystko bardzo ładnie teksturowane, zmniejszone efekty kanciastości i wiele różnych elementów nie związanych z wykonywaną misją. W dodatku ta gra światem... Oczywiście walczyłeś w odmiennych sceneriach i różnorodnych warunkach pogodowych – to już standard. Jednak z uwagi na to, że część symulacyjna jest



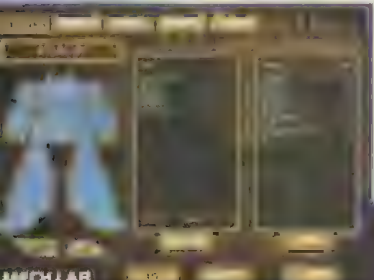
Activision '96

PC DOS 1 CD
 486DX/66 = 8 MB RAM = 62 MB HDD
 SVGA/VGA = SB 16 = SB AWE = GUS
 Autoryzowany dystrybutor zapowiedzi: grudzień
 Optimes 616 (PC CD)
 Zł: Acht Ten Klant
 Przechw: Duszyc nieprzejrzysty sposób zarządzania zasobami.

ginać jak na pancerne kolosy przystało – przede wszystkim efektywnie. Także unicestwianie wszelkich celów naziemnych jest tak dopracowane, że chciałoby się to robić cały czas.

Można tutaj też zauważyć inną generalną tendencję. Mianowicie autorzy wraz z kolejnymi wydawanymi update'ami nieco oddalają się od gry zręcznościowej, dodając kolejne zagadnienia taktyczne. We wszystkich Mechanicznych Wojownikach mogłeś tworzyć nowe roboty, wybierać uzbrojenie, itd. Ale teraz jest to już dosyć skomplikowane. Także podczas walki będziesz musiał zarządzać różnymi zasobami i urządzeniami zabranymi z bazy – masz do dyspozycji o wiele więcej „schowków” na przydatne akcesoria. Nie zrozumcie mnie źle. Bynajmniej nie mówię, że wasza ulubiona krwista i wybuchowa gierka zmienia się w statyczną strategię. Nic z tych rzeczy. Trup nadal ściele się gęsto, albo i jeszcze gęściej, zaś na widowiskowość naprawdę nie można narzekać. Gra jest jednak ekstremalnie trudna, o wiele trudniejsza od MECH2.

KaŹteck





↑ **W to grają zawodowcy.**

**Jeśli jesteś tylko
amatorem kosza,
polecamy
wyrzucanie śmieci...**

Kosz nie jest dla amatorów. Aby być w tym dobrym, nie wystarczy go lubić, trzeba go kochać. Pokochasz go. Zagraj jak zawodowiec w Microsoft® NBA Full Court Press™.



Microsoft® Football
- szybki zwód, podanie,
przyjmujesz piłkę,
strzał ... goooooo!
Do boju!



Microsoft® Golf 3.0
- wyobraź sobie, że grasz
na najlepszym polu
golfowym. Nie.
Nie musisz sobie
wyobrażać - jesteś tam.



**Microsoft® Side Winder™
Game Pad**
- teraz masz wszystko
pod kontrolą.

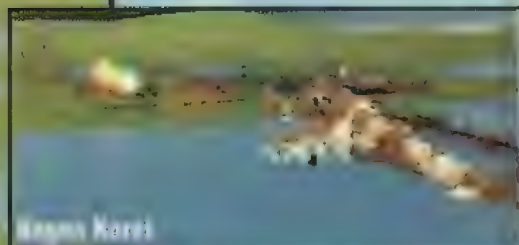


Zapraszamy do odwiedzenia naszej strony:
<http://www.microsoft.com/giveaway>
oraz:
<http://www.microsoft.com/contest>

Do końca roku taniej!

Microsoft

WHERE DO YOU WANT TO GO TODAY?™



Góry Afganistanu



Przez cały okres zimnej wojny postmłowało się na jakość produkcji militarnej Wielkiego Brata. Najmniejsze dziecko wiedziało, że jedyną taktyką jaką miała Armia Czerwona było zalanie państw NATO pancerną powodzią. Tą falą powodziową miały być dywizje zmechanizowane stacjonujące w NRD, Polsce, no i oczywiście w zachodnich obwodach wojskowych ZSSR.

Większość taktyków, a obecnie także i historyków do dziś twierdzi, że

machina militarna ZSSR stawiała na ilość, a nie na jakość. To fakt. Technologicznie gospodarka radziecka nie była w stanie dorównać postępowi technicznemu jaki miał miejsce w krajach zachodnich po drugiej wojnie światowej. Na nic zdali się szpiegdy KGB, którzy kradli państwu NATO wszystkie liczące się projekty, począwszy od standardów śrubek aż do systemów radiolokacyjnych. Tak naprawdę ci szpiegdy w wielu przypadkach nie byli potrzebni, gdyż naukowcy radzieccy, skądinąd w wielu przypadkach doskonałi, teoretycznie dane urządzenia projektowali.

Jednak Rosjanie mieli kłopoty z wdrożeniem swoich pomysłów do produkcji. Naprawdę nie wierzyłem poglądom, że po stronie zachodniej byli wysoko kwalifikowani specjaliści, zaś po wschodniej stronie żelaznej kurtyny fezała pijana banda głupków. Potencjał ośrodków badawczych ZSSR wspomagany przez instytuty naukowe państw

satelickich był naprawdę ogromny. Szczególnie w dziedzinie lotnictwa Rosjanie częstokroć wyprzedzali przodujących w tym względzie Amerykanów. Na całe szczęście wyprzedzali tylko teoretycznie.

Nieprawdą też jest, że wszystkie rozwiązania radzieckie to kopie rozwiązań zachodnich, chociaż w późniejszym okresie, kiedy brakło już nawet nakładów na prace teoretyczne, szeroko pojęte ściąganie było sposobem na dotrzymanie kroku. Ale także amerykańskie biura konstrukcyjne wzorowały się niekiedy na pomysłach radzieckich, szczególnie jeśli chodzi o konstrukcje aerodynamiczne – ot, na przykład wpływ rozwiązań zastosowanych w Mig-25 na pierwsze projekty F-15. Jeśli chodzi o interesujące nas dziś śmigłowce, to tutaj radzieckie ośrodki badawcze, przede wszystkim Kamowa i Mikołajewa-Gurewicz, miały dużo do powiedzenia.

Obecnie wielu znawców uważa, że najlepszym śmigłowcem świata jest Kamow Ka-50 o kryptonimie NATO – HOKUM. Szczególnie po uwzględnieniu licznych modernizacji. Ale cóż z tego, kiedy w służbie

czynnej jest zaledwie kilka lub kilkanaście maszyn tego typu. Chociaż z drugiej strony to i dobrze, gdyż zawsze lepiej się czuję, gdy wiem, że armia stacjonująca w pobliżu nie ma pieniędzy na najnowocześniejszy sprzęt. Przed Ka-50 czołowym radzieckim helikopterem bojowym był oczywiście Mi-24 o kryptonimie NATO HIND. Ta ciężka maszyna bojowa jest jakby odpowiednikiem amerykańskiego AH-64, ale trzeba pamiętać, że nie można porównywać tych śmigłowców bezpośrednio. Apache projektowano przede wszystkim z myślą o niszczeniu czołgów, zaś HIND jest wielozadaniowy – patrz przebieg służby w Afganistanie. Warto też wiedzieć, że Mi-24 jest podstawowym helikopterem bojowym dawnych państw satelickich, tak zwanych byłych demolidów, czyli także i Polski.

DIGITAL INTEGRATION po wydaniu naprawdę niezłego symulatora, jakim był APACHE postanowiła przygotować symulację maszyny rosyjskiej, a dokładniej mówiąc, w warsztatach poszedł Mi-24. Tak na marginesie – miłośnicy symulatorów mają ostatnimi czasy słodkie życie. Tylu dobrych symulacji co ostatnio nie ukazało się chyba przez ponad rok. Szczególnie wysokie standardy ustanowili twórcy symulatorów śmigłowców.

Aktualnie na rynku królują dwie grupy – IMAGIC/DIGITAL INTEGRATION i JANE'S/ORIGIN. Symulatory obu tych firm prezentują nieco inne podejście. W grach DI duży nacisk położony jest na zbudowanie bardzo realistycznego tła wojny. Podczas lotu widzisz wiele rozmaitych jednostek wykonujących własne zadania. Bitwa toczy się własnym życiem, zaś ty jesteś jedynie pilotem helikoptera z zadaniami wyznaczonymi pośpiesznie w bazie. Twoje misje są ważne, szczególnie dla ciebie, ale nie przesądzą o losach wojny. Takie podejście robi naprawdę dobre wrażenie, gdyż czujesz, że nie tylko przygotowałeś symulację odzwierciedlającą zachowanie maszyny w powietrzu, ale także wykreowałeś realistyczny teren walki, który jest bardzo istotnym elementem symulatora. Istota symulatorów DI tkwi za kulisami, w tym co dzieje się wokół ciebie. Te gry są nie tylko symulatorami śmigłowców, ale także symulacjami współczesnego pola walki.



Włice Kazachstanu



Digital Integration '96

PC DOS 1 CD
486DX/66 ■ 8 MB RAM ■ 25 MB HDD
SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS

Autoryzowany dystrybutor
USER (PC CD) 160 zł

Za: Realizm pola walki
Przebieg: Ograne motywy znane już z APACHE

Jeśli zajmiemy się **LONGBOW** autorstwa **JANE'S** i **ORIGIN**, od razu trzeba powiedzieć o fantastycznych metodach modelowania terenu. Pod względem grafiki **LONGBOW** jest jak na razie wśród symulatorów helikopterów pozycją topową. Tak realistyczny teren nawet nie marzył mi się podczas gry w **GUNSHIP 2000**, a teraz proszę – oko cieszą wzgórza i doliny niczym wyjęte z obrazka, zaś wybuchy, dymy i zgłiszczą wyglądają niemalże jak na przekazach telewizyjnych. Cóż to znaczy postęp. Przejście w tryb **SVGA** otworzyło naprawdę duże pole możliwości, co dla graczy jest wielką korzyścią, gdyż dobrych gier nigdy za wiele. W **LONGBOW** twórcy położyli nieco większy nacisk na stworzenie reali-

lotniska, z pewnością zauważysz nowy element, dotychczas rzadko uwzględniany w symulatorach. Mam na myśli ludzi. Obsługa techniczna pałęta się między zabudowaniami, piloci biegną do swych maszyn, zaś na froncie piechociarze dzielnie dźwigają pistolety maszynowe **AK-47**, a ci dzielniejsi mają nawet wyrzutnie rakiet ziemia-powietrze. Niekiedy próbują przy pomocy swoich rakiet typu **STINGER**, czy też **STRZAŁA**, sprowadzić



HIND

stycznego symulatora, niż na kreowanie bitwy. Stąd tak dokładnie przedstawiona praca wszystkich podstawowych systemów elektronicznych prawdziwego **AH-64**.

WRACAJĄC DO HIND...
W oprawie, menu i edytorze misji symulacja **Mi-24** prezentuje mniej więcej to co widzieliśmy jakiś czas temu w **APACHE**. W tym względzie są pewne ulepszenia, ale żadnych rewelacji. To co zostało poddane modernizacji to część symulacyjna. Jednak i w modelu symulacji generalne zasady pozostały takie same. Grafika jest dość charakterystyczna – połączenie elementów stojącej na najwyższym poziomie grafiki wektorowej z teksturami i modelowaniem 3D. Krajobraz w tej grze ma specyficzny charakter połączenia wszystkich czołowych rozwiązań graficznych.

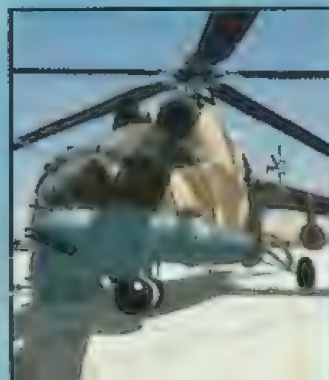
Osoby, które grały w **APACHE** dokładnie wiedzą o jakim sposobie tworzenia terenu mówię. W symulatorze radzieckiego śmigłowca mamy teraz jeszcze lepszy krajobraz i dokładniejsze sposoby tworzenia celów. Poza tym dochodzą nowe wybuchy, dymy i inne efekty specjalne. Chociaż trzeba przyznać, że pod względem wybuchowości produkty **DI** nie są aż tak wystrzałowate jak konkurencja. Gdy wzniesiesz się w powietrze albo jesteś jeszcze na płycie

lotniska, z pewnością zauważysz nowy element, dotychczas rzadko uwzględniany w symulatorach. Mam na myśli ludzi. Obsługa techniczna pałęta się między zabudowaniami, piloci biegną do swych maszyn, zaś na froncie piechociarze dzielnie dźwigają pistolety maszynowe **AK-47**, a ci dzielniejsi mają nawet wyrzutnie rakiet ziemia-powietrze. Niekiedy próbują przy pomocy swoich rakiet typu **STINGER**, czy też **STRZAŁA**, sprowadzić

ilotów do parteru. Niestety, często im się to udaje. Tak więc w **HIND** przelamano dotychczasową nieobecność tak małej a tak istotnej jednostki na polu walki jaką jest pojedynczy człowiek. Widać, że symulatory coraz więcej odzwierciedlają rzeczywistość. I o to w całym tym gatunku przecież chodzi.

Pod względem graficznym **HIND** jest zbliżony do **APACHE**, ale widać, że twórcy grafiki w nową edycję włożyli sporo pracy, choć o zasadniczych zmianach raczej mówić nie możemy. Poza tym udoskonalono kod, co wydaje się objawiać tym, że **HIND** chodzi nieco płynniej. Choć i tak owa płynność animacji jest dyskusyjna – w trybie **SVGA** gra często skacze nawet na **P133**.

Jako pilot możesz wykazać się w trzech odmiennych teatrach działań. Odmiennych zarówno pod względem ukształtowania terenu, jak i z uwagi na charakter działań zbrojnych. Te scenariusze to Afganistan,



Korea i Kazachstan. We wszystkich konfliktach stajesz po dosyć nietypowej stronie.

Mianowicie, w Afganistanie jesteś pilotem interwencyjnych wojsk **ZSSR**, w Kazachstanie w szeregach armii Rosji walczysz z rebelią antyrządową, zaś jako Koreańczyk masz szanse przytoczyć swemu odwiecznemu, a raczej półwiecznemu wrogowi – Korei Połudnowej. Trzeba przyznać, że autorzy misji starali się nadać im charakter taktyki radzieckiej. Niekiedy jednak tekst odpraw nieodparcie kojarzy się z retoryką amerykańskich dowódców, a nie z raczeckim stylem dowodzenia.

HIND jest i tak nieco łatwiejszy niż wcześniejszy **APACHE**. A to z prostego powodu, że w radzieckim śmigłowcu nie musisz kontrolować wielu skomplikowanych systemów elektronicznych. Choć i jest druga strona medalu – jako pilot **Mi-24** o wiele więcej rzeczy będziesz musiał robić sam – nie ma elektroniki. Poza tym osoby, które raczej nie stykały się z przemysłowym zbrojeniowym państw byłego bloku wschodniego, mogą mieć pewne trudności z wyborem uzbrojenia i opracowywaniem odpowiedniej taktyki. Ale jeśli przeczyta się opisy



znajdujące się w podręczniku, to na pewno sprawa się wyjaśni.

Muszę zaznaczyć, że gra jest realistyczna, a co za tym idzie dość trudna. Sięgnij po nią, jeśli jesteś zaawansowanym pilotem, lub jeśli jesteś początkującym pilotem z ambicjami. Ale pamiętaj, by zagrać także w **LONGBOW**, w którym w fantastyczny sposób opracowano szkołę talania.

KaYteck

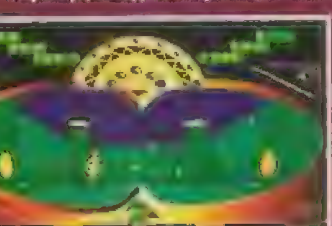




Panowie z COKTEL VISION wydali w 1992 roku grę INCA. Rok później bardzo rozentuzjzmowani rzeckim sukcesem poszli za ciosem i machnęli częścią drugą „etno-fikcyjnej sagi”. Od tamtej pory wiele wody upłynęło w Wiśle. Nastal czas nierdzewnych samochodów, wielofunkcyjnych odkurzaczy i napędów CD-ROM. I właśnie wtedy reaktywowane zostały przygody Inków.

Opisy do obu INCA ukazały się w SS'05 i SS'10, wtedy jednak na widelce brana były wersje dyskietkowe. Teraz za pośrednictwem IPS-u możemy przekonać się czym jest Tumi i co naprawdę oznacza słowo El Dorado, korzystając ze wszystkich dobrodziejstw techniki. Obie „inki” (1 CD każda) sprzedawane są jako pakiet.

W stosunku do wersji dyskietkowych wprowadzone zostały głównie zmiany kosmetyczne – mowa, przerywniki.



Nie to jednak przemawia na korzyść obu tych gier. Pomimo dość sędziwego wieku zachowało się w nich nieco świeżości. To wciąż gry starające się wyłaniać z morza szarych produkcji

INCA COLLECTION

zalewających rynek. Oczywiście nie każdemu może podobać się dość toporna grafika pierwszej części, ale tak to już bywa z emerytami.

INCA to alternatywna historia do dziś nie w pełni rozgryzionego szczytu Inków. Akcja gry rozpoczyna się w roku 1525, czyli na krótko przed podbiciem państwa Inków przez konkwistadorów hiszpańskich pod wodzą Francisco Pizarra. Okazuje się, że cwaniutki Indianie swą wiedzę na temat istniejącego świata znacznie przewyższają białe twarze, a w sferze lotów kosmicznych biorą nas o cztery długości. Twoim zadaniem w grze jest wcielenie się w rolę bohatera, który za pomocą swego stałka kosmicznego „made in XV Century” ma zdobyć trzy kamienie mające pomóc w uratowaniu rozpadającego się imperium Inków.

W drugiej części, kiedy już wydawało się, że wszelkie przeszkody w drodze do nowego i lepszego zostały pokonane, pojawia się zagrożenie w postaci bad guy'a – Aguirry. Z pomocą asteroidów będzie się starał zmącić nieco spokój Inków. A jak ma zamiar to zrobić – jest już tylko jego

tajemnicą. Wojna jaka w rezultacie wybuchnie, raz na zawsze pozwoli imperium Inków odetchnąć i zająć się własnymi sprawami. Chyba, że COKTEL VISION wyda sequela.

INCA to połączenie kosmicznej strzelanki, gry logicznej i „wolfensteina”. Wszystkie elementy sprawiają jednak wrażenie nie najlepiej dopracowanych. Sceny walk w kosmosie czy ciasnych wężozach planet są szybkie, ale monotonne, tamigłówki dziwne choć łatwe, a walki a'la WOLFENSTEIN zaśosne. I to nawet jak na tamte lata. Powiedzmy sobie szczerze – INCA choć ambientna (digitalizowana mowa, filmy, zdjęcia) jest już przestarzała. Oczywiście może się podobać, ale na pewno nie wszystkim. Bardzo dużym plusem są jednak w tym przypadku wymagania.

INCA 2 to już coś innego. Tutaj wywołano najsłabszy element poprzedniczki i pozostały jedynie walki w kosmosie i zagadki. I bardzo dobrze. Walki w kosmosie można już nazwać

symulatorem, dość prostym, ale jednak. Znacznie poprawiono grafikę. Momenty walk wyglądają jak połączenie STAR CRUSADER i EPIC. Oprócz tego wcale nie jest łatwo. W etapach walki z więcej niż trzema pojazdami wroga można się nagle napać. I to pomimo tych kilku rodzajów rakiet jakie mamy do dyspozycji.

Niestety zagadki wciąż są proste, aż za bardzo. Sytuację ratuje jednak to, że cała gra składa się z logicznie połączonych ze sobą różnorodnych etapów. Nie ma więc specjalnie czasu na nudę – ciągle dzieje się coś nowego. Na przykład w jednym z etapów symulatora walczymy sobie z fiordami najeźdźców, kiedy otrzymujemy wiadomość od kumpła, który właśnie został trafiony i musiał się katapultować. Następny etap to misja ratunkowa w przesirzeni. W wyniku akcji udało się uratować robotka, ale musisz awaryjnie lądować na planecie. Aby dotrzeć do miejsca gdzie możesz uzyskać pomoc musisz namieść trasę na mapie słuchając wskazówek kumpła – nowy etap. Po dotarciu na miejsce rozpoczyna się część logiczna gdzie trzeba dojść jak uruchomić pocisk, którym będziesz mógł przywieźć uszkodzony podczas lądowania po-

jazd. W czasie jazdy (tak, tak następny etap) zostajesz zaatakowany przez myślwrce i musisz przed nimi obronić pociąg (jak w THE TRAIN ze Spectruma i C-64) i tak dalej, i tak dalej. Oczywiście w INCA 2 poprawiona została cała oprawa graficzna a także efekty dźwiękowe i mowa. W sumie jest to całkiem niezła gierka.

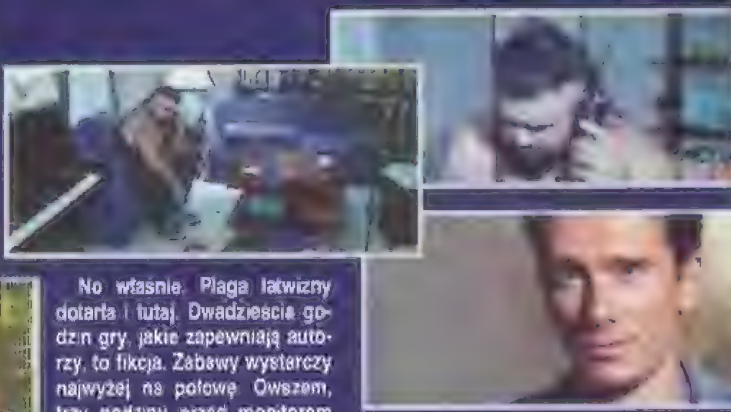
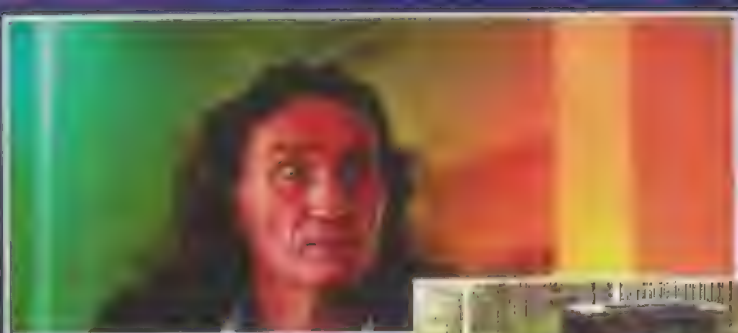
To dobrze, że obie zostały wydane razem. Dobrze dla tej pierwszej. Druga bowiem spokojnie mogłaby sobie dać radę sama. Należy jednak je potraktować łągodnie. W pierwszej części bowiem udało się umieścić klimat o jaki chodziło, pełen niejasności i mistycyzmu klimat wygasłej



cywilizacji podejrzewanej nawet o kontakty z Obcymi. Cała oprawa wypadła błodo. Druga część natomiast zawiera elementy, których zabrakło w pierwszej, tak że w sumie INCA 1&2 może być z powodzeniem traktowana jako jedna solidna i jak na swoją objętość niezbyt droga gra.

Ranana Split





O URBAN RUNNER słyszano się już od kilku miesięcy, a o LOST IN TOWN – od ponad roku. W końcu to pierwsze określenie stało się głównym tytułem gry, a „zagubiony w mieście...” jego uzupełnieniem. SIERRA reklamuje grę jako „pierwszy prawdziwie interaktywny, w 100% pełnoekranowy film detektywistyczny”. Jak zwykle w takich przypadkach trzeba sprowadzić na ziemię rozgorączkowanych potencjalnych nabywców produktu, opatrzonego tego typu sloganem.

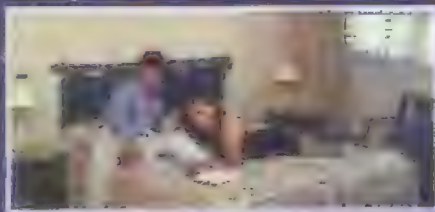
Pierwsze hasło – rzeczywiście, jeszcze nikt nie stworzył gry, która mogłaby się pochwalić wszystkimi wymienionymi cechami naraz, nie znaczy to jednak, że jest nią URBAN RUNNER. Prawdziwie interaktywny film – w momencie kiedy na monitorze wyświetlany jest film, gracz nie ma żadnego wpływu na przebieg wydarzeń, dopiero gdy akcja się zatrzyma, można kombinować. W 100% pełnoekranowy – trudno byłoby nazwać pełnoekranowym film, który wyświetlany jest zaledwie na połowie monitora – wyszedł raczej szerokoekranowy. Na całym ekranie do tej pory pokazywały się niektóre scenki w takich grach jak PSYCHIC DETECTIVE czy JOHNNY MNEMONIC. Detektywistyczny – zgoda, jest detektywistyczny, ale już tyle gier było osnutych na tym wątku, że nie można uznać tego za jakąś nowinkę.

Ochroniarstwo? To lecimy dalej. Rzecz dzieje się w Paryżu. Nazywasz się Max Gárdnar i masz 35 lat. Jesteś amerykańskim dziennikarzem specjalizującym się w politycznych aferach. Właśnie wpada ci w ręce klasza z jakimiś obciążającymi zdjęciami. Pewien skorumpowany policjant, niejaki Antonio Marcos, w zamian za nią obiecał opowiedzieć pewną historię świetnie nadającą się na mocny artykuł. Kiedy udajes się na spotkanie w sprawie złażesz swojego informatora martwego. Od tego momentu zaczęły się problemy – ochroniarz Marcosa zaczął do ciebie strzelać, inspektor Van Dale z paryskiego wydziału zabójstw, uważając cię za mordercę, wypuścił za tobą list gończy, a w mieszkaniu zastałeś poległego goryla z natłokiem gnatem w dłoni. Cały czas musisz przed czymś uciekać, choć szybko znajdziesz schronienie u niemieckiej piękności Addy Wertmüller, która jest równie pełną co tajemnicza. Cała sprawa okaże się większą aferą zwią-



zaną oczywiście z narkotykami, ale cicho szal. I tak już za dużo powiedziałem.

URBAN RUNNER



Za grafikę należy oczywiście pochwalić – rozdzielczość 640x480 to już obecnie standard, ale 32 tysiące kolorów i to jeszcze w animacjach nieczęsto się pojawiają. Fakt, że pod tym względem, w zestawieniu z wymienionymi wyżej tytułami URBAN RUNNER wypada błędnie i tak plasuje się dobrze powyżej przeciętnej. Widok mamy „z oczu bohatera”. Stworzenie w ogóle przypomina LOST IN TIME – ten sam sposób poruszania się, praktycznie identycznie opcje. Nową rzeczą jest tylko upływ czasu. W momentach, kiedy jest on naprawdę ważny, na dole ekranu pojawia się pasek odmierzający cenne sekundy.

Muzyka jest również przyzwoła, choć w obecnych czasach trudno uznać ją za coś fenomenalnego. Ciekawie rozwiązano natomiast zapadnięcie syntezy mowy i w ogóle sposobu przedstawiania fabuły – ani razu nie usłyszymy rozmowy, zawsze najważniejsze rzeczy streszczają będzie narrator. Muszę przyznać, że takie podejście do sprawy przypadło mi do gustu, choć znacznie ułatwiło grę – wszystkie wnioski są podane jak na tacy.

No właśnie. Plaga łatwizny doiarła i tutaj. Dwadzieścia godzin gry, jakie zapewniają autorzy, to fikcja. Zabawy wystarczy najwyżej na połowę. Owszem, trzy godziny przed monitorem trzeba spędzić, aby obejrzeć cały film, ale nad zagadkami myśli się naprawdę niedługo. One również nie są pierwszej wody. Kiedyś, żeby np. zaparzyć kawę, trzeba było włożyć wtyczkę od ekspresu do gniazdka, odpalić ekspres, dołączyć wody... A tu

pstryk! I już jest kawa. Na dodatek są trzy jokery, których ilość można zwiększyć odpowiednio grzebiąc w pliku „cat.inf”. Ponieważ zginąć nie jest trudno, wprowadzono nieczęsto używane w grach Sierry udogodnienie pozwalające rozpocząć grę chwilę przed śmiercią. A skoro o tym, co w produktach tego koncernu typowe i nietypowe, to URBAN RUNNER niestety działa pod Windows. A już myślałem, że SPACE QUEST 6 i GABRIEL KNIGHT 2 oznaczyły powrót do korzeni.

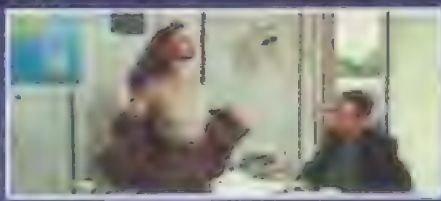
Teraz o sprawach czysto filmowych jak słusznie przewidzieliśmy w Rzucie Okiem (SS 38), reżyser gry nie stanął na wysokości zadania. Na dokładkę SIERRA realizuje założenie swojej polityki i zatrudnia aktorów z trzeciej ligi i niższych. Jeżeli koncert zostanie w tyle za innymi potentatami rynku, to między

innymi tu dopatrywałbym się przyczyn porażki. Odtwórcy ról grają mało sugestywnie. Najbardziej drażnią głupawe uśmiešky towarzyszące często znalezieniu jakiegoś przedmiotu. Szwankuje też kilkakrotnie koncepcja. Na przykład: pali się kosz na śmieci, a Max do niego podchodzi na taką odległość, że spokojnie mógłby sobie przysmażyć tytek. Co więcej, gdy Max tam stoi, ognia nie widać, natomiast gdy odejdzie, jest co gasić. Dym zresztą wygląda bardzo nienaturalnie. Podobnie para buchająca z ekspresu do kawy. Siódma część przygód Larry'ego na szczęście nie będzie miała tych wad, bowiem tam żywi aktorzy nie będą występować.

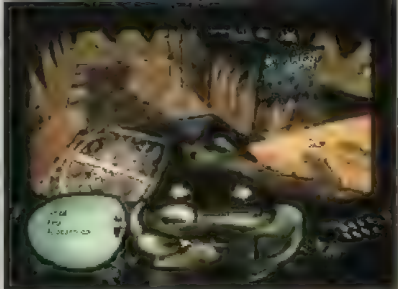
Również objętość gry jest dla mnie zagadką. Mogłaby spokojnie zajmować tylko trzy kompaktki, gdyż na drugiej płycie znajduje się jedynie 80 MB danych. Po co dodano czwarty – nie mam pojęcia.

W URBAN RUNNER warto zagrać, choć w obliczu takiej ilości naprawdę dobrych przygodek lepiej najpierw pomyśleć, na co wyda się pieniądze. Odpowiedź na pytanie: czy lepiej mieć dziesięć czy trzydzieści godzin zabawy za tę samą cenę, wydaje się być oczywista.

Bansep



Sierra '96
 486/33.33 MHz • 1 MB RAM
 SVGA • 16 • 640x480
 Aktywacja karty graficznej
 149 zł
 Fabryka gier i filmów
 Własne gry akcyjne, fabularne



rym nie pojawia się ani jedna animacja, ba – nie ujrzymy w nim nawet jednego obrazka. Jest sam tekst, ukazujący się na ekranie. Widac za to, że trudności sprawiła autorom robienie pojawiających się w kluczowych momentach filmików. Przypominają one topornie zrealizowane scenki z gier SSI. Mało się w nich dzieje, animacja jest w formie szcawkowej, co po czę-

stwierdzenia środowiska trzeba uznać za niezwykłą. W tej grze widac najdrobniejsze szczegóły na ścianach, wernie odwzorowane fragmenty rzeźb, witraży i gobelinów. Nawet strony ksiąg zostały tak spreparowane, że ma się wrażenie, iż faktycznie pochodzą z zupełnie innej epoki.

Na drugim biegunie cały teren podzielony jest na sekcje, pomiędzy którymi przechodzi się odczekując kilka sekund (niekiedy nawet 10) potrzebnych na doładowanie danych. Przypomina to trochę UNDER A KILLING MOON, tyle że w produkcji INTELLIGENT GAMES lokacje są o wiele rozleglejsze. Można opuszczać i podnosić głowę, biegać, poruszać się w pionie. Przemierzanie podziemnych terenów ułatwiają mapy, na któ-

AZRAEL'S TEAR

Czekaliśmy w ciemności,
ciszy i brudzie na ciebie złodzieju
Zdani jedynie na towarzyszywo
duchów i bestii

A w tym czasie zaslepieni ludzie ginęli niczym
Zboże scinane miłosciwą kosą
Nasze powołanie nie dawało nam
chwili wytchnienia
Pililiśmy nieraz z kielicha życia
Zarazem przez całe stulacia strzegąc go
Teraz trąby ogłaszają nadejście
trzeciego milenium
I zimne, zalosne gwiazdy
Muszą stanąć w szeregu przeznaczenia
Azrael, anioł zwiastujący paschę
Wzniesie swe skrzydła raz jeszcze
Wtedy światła niekonńczących się miast
Zostaną zdmuchnięte jak świece
Huraganem jego nadejścia
Nadszedł czas
Czy znany ci jest twój los, złodzieju?
My którzy strzeczemy kielicha życia
Wzywamy cię z niecierpliwością
Zstąp pod ziemię do nas
Widzę Azraela
Jego skrzydła są wielkie
To dopełnia się przeznaczenie

Święty Graal był kielichem, z którego Chrystus pił wino podczas Ostatniej Wieczerzy. W rzeczywistości nigdy nie został odnaleziony, jedynie przez literaturę i film karmieni jesteśmy opowieściami o jego odwiecznych poszukiwaniach. Temat jest ciekawy, bo nie dość że porusza wyobraźnię, to stawia nas w obliczu spraw ostatecznych. Kłoz nie chciałby odkryć tajemnic osnuwających tak doniosłe wydarzenia? Mają je szanse zgłębić wysyłani w czasy średniowiecza humanoidzi, nafaszerowani elektroniką i wyposażeni w broń, jakiej wymachujący mieczami panowie rycerze mogą im tylko pozazdrościć. W AZRAEL'S TEAR cel jest postawiony jasno: święty Graal znajduje się w świątyni Aeternis i trzeba go stamtąd wynieść.

Oto wreszcie mamy grę przygodową pozbawioną wygłupów. Londyńska firma INTELLIGENT GAMES, znana wcześniej między innymi z U.S.S TICONDEROGA, oraz wydane przez MAXIS SIMISLE przygotowała podróż w świat magii i mitów.

W dobie kosmicznych bajerów, antymaterii oraz hełmów wirtualnych autorzy gry komputerowej zdecydowali się zrobić intro, w któ-

ści wyjaśnia dlaczego intro stawia na przekaz słowny.

Interfejs AZRAEL'S TEAR został zrealizowany w sposób tyleż interesujący co nietypowy. Wypada zacząć od tego, że cały czas otrzymuje się automatycznie informacje o odwiedzanych miejscach w sposób przypominający widzenie światła przez terminatora z filmu Jamesa Camerona. Podczas badania postaci, zarówno żywych, jak i martwych, pojawia się trójwymiarowy model, trochę danych, w przypadku tych ostatnich nawet szacowany czas śmierci. Znajduje się mnóstwo manuskryptów i ksiąg, których lektura odsłania sieć rozgrywających się w świątyni intryg. W przypadku własnej śmierci zabawna jest sekwencja lecących przez ekran napisów w stylu: spadający poziom energii, funkcje mózgu odłączone, bia, bia, bia. Ale tylko pierwszy raz, potem już nudzi.

Zachowano wszystkie niezbędne atrybuty dobrej przygodówki: oznaczone przedmioty, bogate możliwości konwersacji, wygodnie zrealizowany schemat używania obiektów. Bardzo ważne jest to, że da się kliknąć niemal na każdym elemencie scenarii, uzyskując dotyczący go komentarz. Pomaga w podejmowaniu wielu decyzji, gdyż często komentarz zawiera sugestie, do czego może dana rzecz służyć.

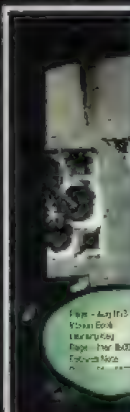
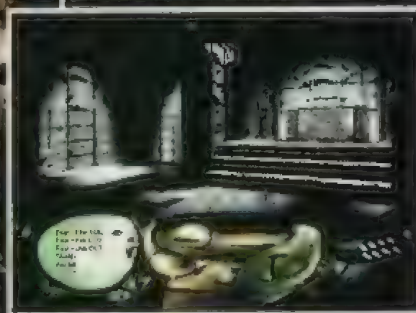
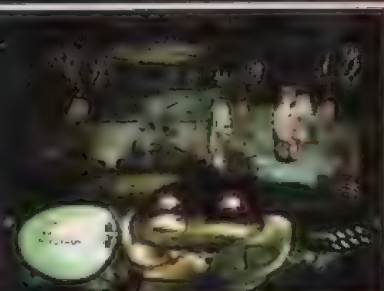
Engine 3D ma dwa oblicza. Z jednej strony dokładnie odwzorowania



rych oznaczone są wszystkie tajne przejścia oraz drogi prowadzące do innych sekcji świątyni.

W podziemnym królestwie Aeternis można spotkać różnorakie postacie, zarówno pozytywne, negatywne, jak i również całkiem obojętne wobec bohatera. Część z nich zleca wykonanie pewnych misji, inni z miejsca atakują, pozostali służą jako dostarczyciele informacji. Wszystkie postacie są trójwymiarowe, i poruszają się dość sztywno, ale dobrze się wypowiadają.

Skoro mowa o stronie dźwiękowej programu, to muszę powiedzieć, że muzyka w pewnym momencie powaliła mnie na kolana. Zaczyna się od standardowego soundtracku, w skład którego wchodzi głównie wysokie tony, słychać echa, odległe bicie dzwonów – słowem nastrój nawiedzzonego miejsca. W niektórych podziemnych grotach dźwięki stają się świątynne, piskliwe, i potem nagle dociera się do bazyliki, gdzie włącza się piękny motyw muzyczny. Muzyka przechodzi w łagodną symfonię, melancholijną i tajemniczą. Na nic się tu zdadzą niezgrabne słowa, lepiej tylko po prostu posłuchać, bo nawet monu-

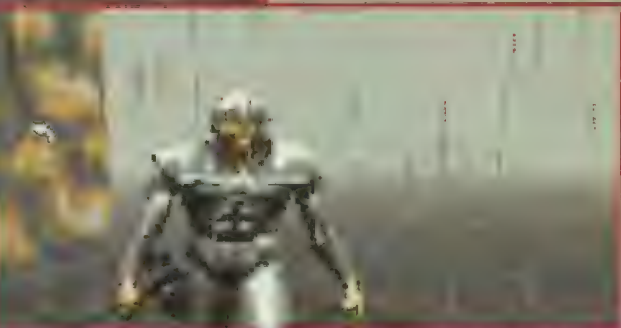


DEMO - CD'36 DEMO - CD'36



w lochu delikwenci spokojnie wraz z posiadanyimi przedmiotami czekają, aż się do nich wróci.

Grubo ponad tysiąc miast, w każdym z nich ponad setka ludzi. Każdy mieszkaniec inaczej się nazywa, z każdym można porozmawiać. Do tego dochodzi drugie tyle bestii, czarodziejów, orków i niezliczone bandy podmiejskich rabusiów. Od dawna mówiło się o powstaniu gry, której świat byłby jak najwierniejszym odzwierciedleniem reguł panujących w normalnym społeczeństwie. Choć jeszcze daleko do realistycznej symulacji „życia obywatela w państwie”, poważny krok w tym kierunku został wykonany przez amerykańską firmę BETHESDA. Grając w drugą część cyklu role-playing THE ELDER SCROLLS: ARENA, pierwszą produkcją z planowanego cyklu.



Powiększono świat, ale jednocześnie jeszcze bardziej go urozmaicono. W każdym regionie występują charakterystyczne cechy,

do porządku dziennego nad tym, że ów oczekiwany RPG wreszcie wykiełkował. Niemożliwe jest uniknięcie porównań DAGGERFALL z wydaną na początku 1994 roku ELDER SCROLLS: ARENA, pierwszą produkcją z planowanego cyklu.

Wiele osób uważa, że kampania reklamowa ARENA była jedną z najlepszych w historii. Ta posiadająca mnóstwo wad gra została w zachodniej prasie przedstawiona jako cud i osiągnięcie wszech czasów, a dopiero później na Internecie pojawiło się wiele opinii podważających te sądy. Generalnie ARENA pozostaje grą kontrowersyjną, wszyscy widzą jej zalety lecz nie zapominają o psujących zabawę błędach. DAGGERFALL jest niemal (owo „niemal” to prawie 99%) jednogłośnie uznawany za grę bardzo dobrą, jeśli nie znakomitą. Różnic jest pomiędzy nim a ARENA sporo, zacznijmy od najważniejszych.



W 800 DNI DOKOŁA ŚWIATA

Fabula DAGGERFALL skonstruowana została według schematu opierającego się na stworzeniu „węzłów”, czyli zdarzeń, które w każdej grze są takie same, pomiędzy którymi gracz ma swobodę postępowania. Zaczyna się od tego, że w stolicy Daggerfall pojawia się straszący nocami duch króla Lysandusa. Cesarz nakazuje odkryć, co stanowi tego przyczynę. Nowe ślady intrygi ujawniać się będą wraz z wykonaniem kolejnych zadań i po przybyciu we wskazane miejsca.

Poruszanie się po mapie nie nastęrcza kłopotów. Świat podzielony jest na kilkadziesiąt krain. Po kliknięciu na każdej takowej pojawia się zbliżenie z ogromem pikseli – to miasta. Do ich wygodnego odnajdywania służy specjalna opcja. Obywatele w mieście są od tego, żeby ich wypytywać, na przykład o osobę, którą się chce odszukać. Zawsze istnieje standardowe zestaw pytań: o tawerny, cechy, najnowsze wieści, itp.

Do dyspozycji pozostaje dziennik, w którym zapisane są wszystkie związane z główną osią fabuły zdarzenia, jak również wykonywane obecnie subquesty. Jeśli przeoczy się

roślinność, inne budownictwo, większa ilość krów, świń i pól uprawnych na prowincji. Mieszkańcy różnią się ubiorem, na szczęście usunięto karykaturalnie wyglądających Murzynów. Oczywiście są też zmienne warunki pogodowe. Tuż przed deszczem niebo jest zachmurzone, zdarzają się piękne zachody słońca. Czas płynie mniej więcej pięć razy szybciej niż w rzeczywistości – czyli godzina w DAGGERFALL to około dwanaście minut czasu rzeczywistego.

DAGGERFALL nie wykorzystuje bynajmniej systemu graficznego ARENA, lecz zawiera udoskonaloną wersję XnEngine, zastosowanego wcześniej w TERMINATOR: FUTURE SHOCK (opis w SS'32). Po prostu rewelacja! Można patrzeć w górę i dół, skakać, czołgać się i wspinać na mury. Przesuw ekranu na szybkim sprzęcie odbywa się w sposób bardzo płynny, jest jednak „ale”, a mianowicie takie, iż trzeba zainstalować na dysku twardym co najmniej 200 MB programu. W przypadku wybrania instalacji mniejszej, co chwila zdarzają się przerwy spowodowane doczytywaniem danych z kompaktu.

Zawsze gdy mowa o gigantycznym świecie gry, pojawiają się od razu wątpliwości, czy program zapamiętuje miejsca pozostawienia przedmiotów. I tutaj kolejna przyjemna niespodzianka, gdyż przedmioty nie znikają (jak w ARENA) w przypadku wyjścia na moment do sąsiedniej komnaty. Również zabici

NA ARENIE RPG

Nie warto rozwodzić się nad faktem, jak długo na DAGGERFALL czekaliśmy. Był to ponad rok odkładania terminu premiery, zastaniania się kolejnymi usprawiedliwieniami. To i tak nie jest żaden rekord, przejdźmy więc



nazwę miasta, do którego trzeba się udać, by przywieźć z niego królowi Daggerfall jakiś przedmiot, zawsze można ją sprawdzić w dzienniku. Każdą misję trzeba wykonać w danym czasie, jeśli upłynie on, a misja jest wciąż nie wykonana, zadanie automatycznie wygasa. Tymczasem w ARENA zdarzały się przypadki, że można było już do końca przygody wleśać się z postacią, którą zapomniało się odwiedzić gdzie trzeba.

Nie zdarzają się sytuacje, gdy idąc widzimy nagle wyskakujący zza horyzontu budynek. Wszystko jak gdyby wyłania się z mgły, na po-

UPADEK SZTYLETU

System czarów i walki pozostał z grubsza taki sam jak w ARENA. W każdym dużym mieście oprócz sklepów z bronią czy księgami (dzięki którym można poznać całą historię Tamriel) są cechy, do których można wstąpić. Wcieliwszy się na przykład do cechu czarnoksiężników, uzyskuje się dostęp do tworzenia własnych czarów (Spellmaker). To znaczy, ustala się siłę działania, zasięg, sposób rzucania plus parę innych czynników. Zawsze w trakcie walki jest się ograniczonym przez określony zasób energii magicznej, nie jest więc oczywiste czy najsilniejsze (a więc zarazem najbardziej ma-

Wówczas werdykt sądu brzmi: szpiegostwo polityczne.

Próbowano wpleść w grę walki niczym z powieści kryminalnej. Otóż Tamriel zamieszkują różne klany, w wyniku czego wioząc na przykład pierścień od króla, z którym dane stronnictwo toczy wojnę, otrzymuje się ostrzeżenie; zlekceważysz je jest się ściganym przez zbirów.

MAGIA I MIECZ

Przez wiele miesięcy ciągnęły się narzekania, że na rynku RPG nie pojawia się nic nowego, że SSI obniżyło poziom swoich produkcji. Produkcje takie jak STONEKEEP czy ANVIL OF DAWN wypełniły lukę, ale jakby przychylnie ich nie ocenić, z perspektywy czasu można powiedzieć, że nie wniosły do gatunku niczego nowego. Były porządnie wykonane, dało się w nie bardzo długo grać, ale nic poza tym. „One square per time” oraz mniej lub bardziej liniowa struktura zdecydowała, że przełomu nie zanotowano.

DAGGERFALL jest grą świetną, ale nie doskonałą. W niektórych momentach pojawiają się „pluskwiaki”. Zdarza się utknąć w korytarzu lub komnacie, czasem chcąc iść naprzód idzie się na skos, pojawiają się słynne już z części pierwszej potwory atakujące przez ściany. Zdarzyły mi się również sytuacje, gdy przybywszy do wskazanej tawerny i zapytawszy w niej właściciela gdzie się ona znajduje, byłem kierowany w inne miejsce. W paru subquestach postaci mające być w danym miejscu nie znajdowały się tam. Takie techniczne usterki nie przesłaniają jednak wartości tej gry, bo raz że występują bardzo sporadycznie, zaś

DAGGERFALL

Zapowiadane motywy erotyczne ograniczają się do tego, że w tawernach znajdują się ustronne paki kamery, w których można napotkać

odpoczywające po pracy przedstawicielki najstarszego zawodu świata. Niestety, z żadną z nich nie można porozmawiać, a już o pikantnych tekstach w ogóle trzeba zapomnieć. Najostrejsi w słowach bywają monarchowie, ale to z zupełnie innego powodu: „Otoczony jestem samymi leniami i nieudacznikami, nie bierz tego do siebie” – tak powiadają w przypadku zrezygnowania z wyznaczonej misji.

na-żerne) czary są najskuteczniejsze.

Jeśli poprzez wykonanie płatnych misji czy sprzedaż złupionego przeciwnikom rynsztunku uzyska się odpowiedni zapas gotówki, można zakupić własnego wierzchowca, powóz na którym będzie się woziło posiadaną broń i artefakty czy statek. Istnieje nawet sposobność nabycia własnego domu.

Największe miasta są otoczone murami, co często stanowi przeszkodę w dostaniu się do nich. Na noc bramy są zamykane, a podróż może się zakończyć na przykład o drugiej w nocy. W świecie Tamriel nie można spać pod murami, bo od razu pojawiają się strażnicy i zamykają za włóczęgostwo. Trzeba więc wdrapywać się cicho na mury, zbiegać basztą na dół, uciekając przed strażami. Zazwyczaj rozpoczyna się wówczas gonitwa przez całe miasto, jej szczęśliwym zakończeniem jest dopiero ukrycie się i przenocowanie w tawernie. Nawiasem mówiąc, do więzienia można również trafić jeśli się zbyt pracowicie przeszukuje komnaty w tawernie czy sklepie.

złupionego przeciwnikom rynsztunku uzyska się odpowiedni zapas gotówki, można zakupić własnego wierzchowca, powóz na którym będzie się woziło posiadaną broń i artefakty czy statek. Istnieje nawet sposobność nabycia własnego domu.

Nowinką jest jednak to, że każdy podziemny labirynt składa się z kilku połączonych ze sobą poziomów. Nie ma tak jak w większości RPG, że przy dojściu do jakichś drzwi pojawia się zapytanie, czy chce się zejść na niższy poziom. Tutaj po prostu schodzi się biegnącym w dół korytarzem, w niektórych miejscach można się poruszać prymitywnymi windami. Pociągęto to za sobą konieczność zastosowania specjalnego „trójwymiarowego” automappingu, dającego możliwość dawania zblżeń. Podobnie jednak jak w THUNDERSCAPE (opis w SS'34) jest o niestety niemal nieczytelny. Jedyne pomocna okazuje się mapa miasta, na której ma się z góry zaznaczone wszystkie ważniejsze domy.

Virgin'96

PC DOS 1 CD
486DX/33 8 MB RAM 25 MB HDD
VGA SB 16 SB AWE GUS

Autoryzowany dystrybutor: UPS Computer Group (PC CD) zapytaj: grudzień

Z: Największy świat w historii komputerowego rpg. Szybka, bogata w szczegóły grafika 3D. Nieograniczone swobodę działania. Przeciek: Parę błędów technicznych, ale i wymaga rzucenia wszystkiego innego.

dwa, że zawsze istnieje na nie lekarstwo w postaci opcji Load.

Sumując można powiedzieć, że DAGGERFALL jest najbogatszym treściowo RPG wszech czasów. Czy najlepszym? Moim zdaniem nie, skończywszy niedawno po raz trzeci BETRAYAL AT KRONDOR (opis w SS'15) wciąż uważam, że to on rządzi. DAGGERFALL poprzez swobodę jaką daje graczowi oraz nowoczesność wykonania lokuje się jednak bardzo blisko hitu DYNAMIX. I jest o niebo lepszy od swej kontrowersyjnej poprzedniczki – ARENA.

Micz



powstrzymać, ale było już za późno. Jednym susem przesadził barierę płomieni i znalazł się w środku do niedawna jeszcze eleganckiego klubu Diogenese. Tam, gdzie w chwili eksplozji był jego brat...

■ ■ ■

THE LOST FILES... to solidna gra. Bez żadnych multimedialnych fajerków, ale z dobrze zrealizowanym scenariuszem, kilkoma ciekawymi pomysłami i niestety beznadziejnie liniową fabułą. Graficznie można ją przyrównać do POLICE QUEST 4, szczególnie widać to przy poruszaniu się postaci. Ładnie zrealizowane są tła: ręcznie malowane, a przy poruszaniu się między lokacjami mamy możliwość podziwiania zdjęć pochodzą-



miast, odkurzona i dopieszczona, napisana i zrobiona zupełnie od nowa, trafia do nas w postaci ciepłej jeszcze gry komputerowej.

■ ■ ■

Holmes, zniecierpliwiony, miał się po pokoju. Bezczyność nie znosił bardziej niż czegośkolwiek na świecie, a już od przeszło dwóch tygodni nikt nie zgłosił się do nas z jakimś sensownym zadaniem. Po raz kolejny rzucił mi piorunujące spojrzenie.

– Nie patrz na mnie w ten oskarżycielski sposób, to nie moja wina że siedzę tu beczynnym.

– Ależ nie mam zamiaru cię winić Holmesie, przecież... – w tym momencie ktoś zapukał do drzwi. Sherlock przyjął postawę zasępiętego mędrca, ja wygodniej rozsiadłem się w fotelu

– Jak na to wpadłeś, Holmesie?
– Ależ to było dziecinnie proste, mój drogi Watsonie...

Cztery lata zajęło panom z ELECTRONIC ARTS dokopanie się do kolejnych zaginionych akt detektywa wszechczasów. Cztery lata temu niepozorna gra LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES (opis w SS'3) była jedną z najbardziej zaawansowanych graficznie i treściowo przygodówek. Stałowiła także przepolężny jak na owe czasy hit, wyprzedzając wydawane w tamtym okresie lawinowo przygodówki firmy SIERRA. Teraz nato-



THE LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES

i krzyknąłem – wejść! W drzwiach ukazała się otulona czepkiem głowa pani Hudson. W rękę trzymała kopertę. Zobaczyłem błysk w oku mego przyjaciela i zastanowiłem się czy już wydedukował ze sposobu w jaki nasza gospodyni miała zawiązany czepkę oraz



z tego jak miała ułożone palce lewej ręki, kto był doręczycielem listu.

– To właśnie przyszło, panie Holmes – powiedziała i wręczyła kopertę Sherlockowi.

– Naprawdę jest pani nieoceniona – odpowiedział i zabrał się do otwierania przesyłki. – To od mojego brata! – usłyszałem po tym jak już zamknęły się drzwi za panią Hudson. Holmes wręczył mi kartkę.

Rzeczywiście, Mycroft prosił nas o spotkanie. Miało się odbyć w masonskim klubie Diogenese. Po chwili, już ubrani (Holmes wyjątkowo w eleganckiej płaszczy i cylinder) ruszyliśmy do lokalu.

Dźwięk tłuczonego szkła zlewający się w jedno z głośną eksplozją jeszcze dzwonił mi w uszach kiedy podnosiłem się z ziemi. Odruchowo strzępnąłem z ramion okruszki szyby i fragmenty marmuru, którymi zostałem obsypany. Spojrzałem na Forbesa. Odzwiertny leżał z rozrzuconymi rękami i, na szczęście, oddychał płytko. Odwróciłem się i zobaczyłem jak Holmes z rozwiartymi włosami wskakuje do płonącego budynku. Próbowałem go



ych z tamtego okresu. Oczywiście w HiRes. To wszystko już jednak było. Najlepiej prezentuje się chyba dźwięk – angielski akcent rodem z kanału telewizyjnego BBC PRIME rządzi. Z tej gry można się uczyć wymowy lepiej niż z niejednego programu edukacyjnego. Jest tylko jedno ale – kilka tekstów potrafi zniszczyć osoby słabiej znające język wyspiarszy.

Scenariusz – conandoyte'owski. Zaczyna się od eksplozji w Diogenese. Policja ignoruje wybuch – kładzie to na karb wad instalacji gazowej, która w owych czasach była jedną wielką bombą zegarową (z zepsutym timerem). Trzeba więc wziąć ster w swoje ręce. Początkowo grasz Watsonem. Holmesowi na szczęście nic się nie stało, jest jednak przygnębiony zamachem na brata i zupełnie bezużyteczny.

Mycroft Holmes cudem uniknął śmierci. Znajduje się w szpitalu z ciężkimi urazami głowy. Jest też przy tym dosyć niekomunikatywny – bredzi. Tak więc Watson sam, bez cudownych zdolności Holmesa musi znaleźć coś co wstrząsnęłoby Sherlockiem i skłoniłoby go do działania. Kiedy już



stawi się w domu przy Baker Street 221B z dowodem rzeczowym w ręku (posłuży do tego tarcza zegarka znalezionej na zgłiszczach klubu i male laboratorium w domu na Baker Street) wskazującym niedwuznacznie, że to materiał wybuchowy był odpowiedzialny za to co stało się w klubie, wcielił się już w postać Holmesa.

DEDUKCJA

Od tej pory w grze będziesz wspierany dedukcyjnymi i obserwacyjnymi zdolnościami detektywa, podpowiedziami Watsona oraz dziennikiem tego ostatniego (są tu zapisywane wszystkie wypowiedzi mające miejsce w grze – czasem naprawdę przydatne). W wyniku śledz-

uniemożliwi ci dalszej gry. Przykładowa sesja w laboratorium wygląda tak: masz tarczę zegarka z odrobiną jakiegoś osadu. Analizujesz ją. Zaczynasz od zdrapania substancji do kolby. Dosypujesz siarczanu sodu (sodium sulphate), zalewasz wszystko wodą destylowaną i podpalasz patnik. Nagle – BUM! Swoją drogą efekt jest niezły. Tylko co z osadem – oczywiście zostało go jeszcze parę ton.

czy wziąć go do domu i poddać analizie w laboratorium.

- wyczerpuj tematy rozmów,
 - kiedy utkniesz, wróć do wszystkich pomieszczeń, w których byłeś, znowu wszystko obejrzyj i znowu porozmawiaj ze wszystkimi,
 - w każdym z pomieszczeń oglądaj przedmioty, które masz ze sobą – czasem pojawiają się nowe możliwości ich użycia,
 - próbuj analizować na Baker Street co się da,
 - zawsze pytaj Watsona o zdanie.
- Pełne rozwiązanie ukaże się na SS CD'42.

Banana Split

LES OF LOCK HOLMES

THE CASE OF THE ROSE TATTOO

stwa okaże się, że chodziło o wzór nowego rewelacyjnego materiału wybuchowego, a w sprawę zamieszane są same grube ryby.

Co jakiś czas w grze przewija się motyw znany już z poprzedniej części – „młody chemik”. Jak już mówiłem wcześniej, w domu na Baker Street znajduje się mały stolik z różnymi przyrządami – od kolb, pipet i probówek po różnego rodzaju roztwory. Jeżeli nie wiesz co dalej zrobić w grze, po prostu będąc w domu Holmesa zobacz czy jakiś przedmiot z tych, które masz w kieszeni może być poddany analizie. Jeżeli tak, to użyj go na stoliku laboratoryjnym. Twym oczom pojawi się rzeczony wcześniej stolik widoczny na jednym ze screenów. Teraz zaś zdając się na instynkt lub szczęście (lub wiedzę, he he) zacznij używać wszystkiego na wszystkim. W rezultacie i tak coś ci z tego wyjdzie. Receptą jest próbować aż do skutku.

Niestety THE LOST FILES jest głupopodobna aż do bólu. Tutaj nic nie można schrząnić tak, aby było to nieodwracalne. Możesz eksperymentować do woli. Zresztą jest tak w całej grze – żadne posunięcie nie

Gra ma też kilka kruczków. Jednym z nich jest gra w trzy karty z Augiem – cwaniaczką, który umieścił się pod komisariatem policji. Żeby wyciągnąć od niego informację trzeba zagrać. Jak to zrobić? Augie to kanciarz i chowa kartę, którą masz wskazać, w ręku. I tam właśnie jej szukaj.

ŻELAZNA LOGIKA

THE LOST FILES... jest zadziwiająco konsekwentna i logiczna. Bieg wydarzeń ma ręce i nogi, nie nuży. Wreszcie możemy poznać Holmesa jako ponurego, nerwowego i niecierpliwego kolesia. Watson jako przyzwolka studzi oczywiście wszystkie jego wybuchy, ale jeśli Holmes ma komuś dogryźć to i tak to robi. Nie brakuje elementów komicznych i zabawnych dialogów. Ciekawe też jest to, że gdy w pierwszej części gramy jako Watson, to pewne rzeczy postrzegają on zupełnie inaczej niż Holmes. A tak w ogóle to wystarczy rozejrzeć się po salonie na Baker Street jako Holmes i jako Watson. Ten drugi połowy rzeczy wręcz nie widzi.

I jeszcze na temat liniowości. W tej grze nie można się zakleszczyć na dobre. Zawsze okazuje się, że coś pominąłeś lub przeoczyłeś. Z takich miejsc wymienilibym salon na Baker 221B, pokój Holmesa tamże czy mieszkanie Mycrofta. Właśnie w mieszkaniu Mycrofta (dokładnie na biurku w sypialni) można natrafić na kartkę z szyfrem. Wydaje się trudny do złamania, ale panowie odpowiedzialni za zagadki przestraszyli się, że może być dla niektórych nie do złamania, więc wystar-



DOBRE RADY

- Grając trzymajcie się kilku wskazówek, a rozwiązanie przyjdzie samo:
- bardzo starannie oglądaj wszystkie pomieszczenia, osoby i przedmioty przed rozmową,



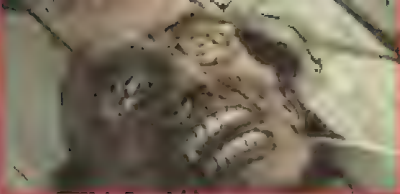
Electronic Arts'96

PC CD-ROM 1 CD
486DX2/66 = 8/16 MB = 30 MB HDD
SVGA = SB 16 = SB AWE = GUS

Autoryzowany dystrybutor
WTS Computer Group (PC CD) 146 zł

Za: Nowa, angielski humor, obszerność, dawne solidnej fabryki, brat Holmesa?

Przecież: Służebnica, szaryta, bezudna. A brat Holmesa? — co za palant!



Nadszedł czas na rozwiązanie **PAN-DORA DIRECTIVE**. Grając pamiętajcie zwłaszcza, aby zawsze z pomocą opcji **Examine** oglądać każdy znaleziony przedmiot. Podczas rozwiązywania trudnej łamigłówki można za pomocą opcji **Help** ją przeskoczyć (otrzymuje się cyfrę, którą trzeba wpisać). W razie potrzeby przydadzą się również wbudowane hinty, które mimo że nie wyjaśniają wszystkiego, stają się często pomocne. Rozwiązanie dotyczy wersji **Entertainment**, wersja trudniejsza gry różni się tym, iż posiada limit czasowy zagadek oraz cztery czy pięć niewielkich, dodatkowych sekcji.

■ ■ ■

Był deszczowy wieczór, gdy po raz pierwszy zobaczyłem Fitzpatricka. Siedzieliśmy z Chelsea w barze. Za oknem dudnił deszcz. Wtedy wszedł on, od razu wiedział kim jestem. Cztery tysiące, jakie zaproponował za odnalezienie jakiegoś zaginionego faceta było całkiem niezłą stawką. Oczywiście wybrzydzalem, bo w tym zawodzie nie można mówić tego co się myśli. Jeśli przy jakiejś ważnej okazji nie potrafisz zachować kamiennej twarzy, przycisną cię tak, że zaczniesz robić w portki. Prolesja prywatnego detektywa ma też jednak swoje plusy, a pierwszy z nich brzmi: nie musisz wstawać o siódmej rano.

DZIEŃ 1

Obudziliśmy się zbadalem wizytówkę Fitzpatricka, w razie czego mogłem do niego dzwonić. Z szuflady biurka wyciągnąłem rachunek ze sklepu, z pokoju zabrałem nóż.

W recepcji na dole urzędował Nilo. Zaoferowałem mu niewielką łapówkę, a wtedy rozwiązał mi się język. Okaza-



ło się, że poszukiwany gość o nazwisku Malloy mieszkał jakiś czas temu w Ritzu. Na piętrze sprawdziłem drzwi wskazanego pokoju. Nilo dopiero po otrzymaniu kolejnej porcji szmalu podał otwierający je kod. Ledwo tam wszedłem, widziana przeze mnie rzeczywistość rozpadła się jak zbite szkło. Ktoś mi urządził przywitanie.

DZIEŃ 2

Ocknąłem się dopiero rano. Przechesałem cały pokój. W szufladzie znalazłem wizytówkę z Acme Warehouse, fotografię oraz kopertę. Pierwsza zasada wademecum prywatnego detektywa brzmi: dokładnie obwąchuj wszystko co znalazłeś. Z łóżka wzięłem szalik, natknąłem się też na lekturę zatytułowaną „Łądownisko Bogów” oraz list od niejakiego Davida Wrighta. Ostatnią rzeczą, w którą się wyposażałem była karteluszka z adresem sklepu tutejszego lichwiarza Rooka.

Wpadłem więc od razu do niego. Wypłaciłem 300 baksów, jakie mu byłem winien. W towarzyskiej rozmowie spytałem o fotografię Malloy'a. Po wyjściu udałem się prosto do Acme Warehouse. Przyjrzałem się plakielkom na murze, niestety wejście było zamknię-

te. Na Chandler Avenue można jednak znaleźć interesujące rzeczy – przy skrzynce leżała koperta z kasą. Przejąłem ją, bo pieniądze nigdy dosyć.

Uznałem, że przyda się rozproszyć nieco kości i polecieć do położonego w lesie domku Davida Wrighta. Na miejscu znalazłem płytkę CD oraz kartkę z informacją jak otworzyć zamknięte elektronicznie drzwi. Wróciłem do biura, od razu wkładając krążek do komputera by rozwiązać zagadkę. Po zapoznaniu się z informacjami wróciłem do domku, odblokowałem kodem drzwi. Pod podłogą gnił właściciel posesji. W bibliotece znalazłem film, który odtworzyłem na projektorze.

We Frisco odwiedziliśmy knajpkę Louiego; ten mutant wciąż wygląda bardzo młodo. Dałem mu 200 papierów, po czym zagadnąłem o szalik oraz młodą kobietę. Spytałem go również o list z pokoju Malloy'a, co prawda nie potrafił go przetłumaczyć, ale skierował mnie do fachowca, niejakiego Clinta. Zastałem go w Colt Tower. Ten gdy tylko ujrzał szalik, powiedział: Emily. Dowiedziałem się od niego, że Luci Luv to jej pseudonim sceniczny. Opiekunem laleczki jest niejaki Gus Leach. Clint dał mi klucz do jego klubu. Dostałem też wskazówki, jak rozszyfrować list.

Wejście do Flamingo znajdowało się kawalek dalej, za polem. Otworzyłem drzwi do klubu, ale wewnątrz niewiele zdołałem się dowiedzieć. Dopiero po udaniu się do Chelsea i zajrzeniu do klubu razem z nią, zasięgnąłem języka.



Pewne było jedno: Malloy to nie lada sityr; żeby w swoim wieku romansować z tą cizją Emily?

DZIEŃ 3

Przyjrzałem się podartej notce i składałem ją. Na dole widniała narysowana strzała. Czym prędzej udałem się do Mac Maldena, by spytać go o Czarnego Mordercę-Strzałę. Potem spytałem o to samo Louiego, copytując dodatkowo o podejrzanych kręcących się w okolicy oraz o Bay City Mirror.

W alejce za lombardem Rooka znalazłem artykuł o owym mordercy, przeczytałem go. Jego autorką była Lucia Pernell. Przy koszku odkryłem zejście do kanału, gdzie wyposażałem się w porcję gotówki oraz dluto.

Wypytałem Rooka o nieznanym. Mordercę-Strzałę, notkę od Emily, Lucię Pernell oraz język Yucatanu. Otrzymałem od razu możliwość kupienia książki, która połączona z listem umożliwiła przetłumaczenie go.

W sklepie elektronicznym spłaciłem dług, po czym rozejrzałem się po witrinach na razie powstrzymując się od zakupów. Musiałem tymczasem odwiedzić karczodzię Gary'ego, był pogrążony w modlitwie w spelunie za hotelem Golden Gate. Wystąpił mnie do składu vis-à-vis sklepu Louiego, by przynieść butelkę szkockiej. Pociągnął fyka i zapytany o fotografię Malloy'a wygadł się – dostałem klucz do magazynu, gdzie klient przebywał.

Na miejscu podniosłem wzmacniacz, przyjrzałem się skrzyni z nazwiskiem Malloy. Przelączyłem dźwig tak, by chwycił skrzynię, użyłem na niej wzmacniacza – dźwig ją uniósł. Podniosłem i obejrzałem jej zawartość, a także mapę Azji, która spadła na ziemię.

Z biura zadzwoniłem do Lucii Pernell, rozmawiałem z nią bardzo serio. Nagle wydało mi się, że ktoś grasuje po dachu sklepu Rusty'ego. Pobiegłem tam, lecz nie mogłem wejść do środka. Dopiero od Mac Maldena uzyskałem wskazówki jak odblokować zamknięte przez policję drzwi. Wewnątrz znalazłem przelęcznik za maskami, przeszedłem na zaplecze sklepu, od razu wdrapałem się na dach. W kurcie znalazłem łotkę oraz spinkę z inicjałami DH. Żeby przyrzeć się dokładniej fotografii, potrzebowałem kupić w sklepie elektronicznym specjalny przyrząd do analizy zdjęć. Dzięki temu odczytałem adres AUTOTEC. Zadzwoniwszy do Lucii, spytałem o Sandrę Collins. Natychmiast się tam wybrałem. Zabrałem karteczkę oraz odznakę umożliwiającą wejście do AUTOTEC. Pojechałem do ich siedziby.

Wyposażałem się w pędzel oraz kawałek sznurka, które połączone pozwoliły chwycić clipboard. Dzięki temu poznałem numer odpo-

wiadający odznacze, jaką posiadałem. Wszedłem do wnętrza siedziby, skierowałem się do pokoju Daga Hortona. Wisiało tam zdjęcie gościa. Niezły z niego kwiatek – za dnia urzędnik, nocą morderca. Przesunąłem książkę na biurku, wyciągając spod niej wiadomość. Ołworzyłem odtwarzacz CD, wzięłem klucz do szafki. W dolnej szufladzie spoczywał naszyjnik Mrs Collins. Z drugiej szuflady wybrałem fotografię, przeszukując szafkę z książkami wyposażałem się w klucz. Na mo-



ment wpadłem do Gary'ego, zapytałem go o Daga oraz o dach pakarni Rusty'ego. Pobiegłem tam, świeżo zdobytym kluczem otwierając drogę na sam szczyt wieżycy.

Przez lunetę zobaczyłem jak Morderca-Strzala szykuje się, by dobrać się do Emily. Wybiegłem do Rooka, powiedział, że widział jego mościa ubranego w czarny kostium ninja. Stojąc ponownie na dachu zobaczyłem go. Skoczyłem tam, schowałem się



INDORA

CZEŚĆ 2

DIRECTIVE

za murkiem i migiem rzuciłem się na przeciwnika. Doszło do małej bójki, w wyniku której udający Bruce'a Lee gość zaliczył parę solidnych ciosów.

DZIEŃ 4

Ranek wróciłem na miejsce walki, zabrałem owo urządzenie, które zgubił Horton. Był to detektor do namierzania jakiegos ukrytego obiektu. Przeteslowałem go przy drzwiach do lombardu Rooka. Potem wlałem do kanału.

Mając włączony detektor doszedłem do ściany, przy której wycawał dźwięki z największą częstotliwością. Obok była luźna cegła, potraktowałem ją dżetem. Znalazłem pudełko Emily, potem czekało mnie rozwiązanie zagadki polegającej na przeniesieniu dwóch kolorów kulek do sąsiednich pojemników. Dokładnie obejrzałem pudełko.

We Flamingo uciąłem sobie pogawędkę z Emily. Oczywiście, puściła farbę na temat Malloy'a, tajemniczego pudełka oraz NSA; miała wszakże u mnie dług wdzięczności. Omal nie upadłem, gdy się dowiedziałem, że Malloy to jej mąż! Porozmawiałem też z Gusem, skierował mnie na tyły Flamingo, tam znajdowało się opakowanie, jakiego używał Malloy. Ściągnąłem je ze słupa za pomocą antenki, którą znalazłem w śmietniku. Opakowania użyłem na przyrządzie do analizy fotografii.

Po powrocie do biura zastałem w nim gości. Bardzo niemiły facet mnie przesłuchiwał (A, A, C, C, A, B, C, A). Musiałem oddać pudełko Emily. W przelocie udało mi się poznać niejaką Reagan Madsen; ta kobieta wie to i owo o życiu.

Mac Maldena zapytałem o pensjonat, pojechałem na pocztę, a stamtąd do Garden House, gdzie rzekomo miał przebywać Malloy. Starszą panią okpiłem za pomocą paru lizusowskich zdań, przeczesalem każdy cal pokoju

Malloy'a, znajdując mnóstwo ciekawych rzeczy. W biurze u siebie próbowałem odczytać CD, ale wymagało to dodatkowego kodu. Wróciłem do Garden House, przeszukałem dznsy. Wiedziałem już, że poszukiwany przebywa w magazynie Waterfront. Czym prędzej się tam wybrałem... i faktycznie, Malloy siedział przy jakichś papierach. Słuchałem zafascynowany opowieści doktora o tym jak tłumaczył hieroglify z tajemniczego obiektu, który prawie wiek temu spadł w okolicy miejscowości Roswell. Wtedy po raz pierwszy usłyszałem tę nazwę. Malloy wypowiadał ją po raz ostatni, bo chwilę potem już nie żył. Przymażylem trochę gościa, który wydatnie przyczynił się do jego zejścia.

DZIEŃ 5

Dostałem faks od Lucii Pemell oraz wiadomość od Chelsea. Udałem się do magazynu, gdzie znalazłem kawałek żółtego papieru, rozkład lotów oraz kwit z poczty. Przesunąłem kawałki drewna, był pod nimi sejf. Otwierała go kombinacja 22, 31, 15, 7. We wnętrzu leżała karteluszka opisująca dziwny pojemnik oraz klucz, ów otworzył drzwi w Garden House. W moje ręce wpadł notatnik Malloy'a oraz fotografia Bramy Słońca. Na ziemi leżała książka o kontaktach z obcymi cywilizacjami z ko-

smosu. Potwierdzało to tylko, czym się ten facet zajmował.

Zadzwońłem do Reagan, by umówić się z nią na randkę. Spotkaliśmy się w Imperial Lounge, potem otrzymałem wiadomość od Pernell, oddzwoniłem pytając o anagramy, Thelwita

oraz co znaczy Cosmic Connection. Pudełko Reagan połączyłem z tkaniną znaną u Malloy'a; znów musiałem się nagłówekować.

Mac Maldena wypytałem o Hortona oraz AUTOTEC. Skierowany zostałem wprost do kostnicy. Skalpel pomógł otworzyć szufladę z literami G-H, zabrałem z jej wnętrza portfel (była w nim karta identyfikacyjna), jak również klucz. W AUTOTEC w pokoju Hortona otworzyłem i spenetrowałem niedostępną wcześniej szafkę. Za pomocą karty Hortona i hasła 773348 wszedłem do tajnego archiwum – pobliskie drzwi.

Za jednym zamachem dobrałem się do skrytek: B15, B17, E13, E36, pomagając sobie kluczem od Lucii. Żeby

wyjść stąd bez włączania systemu alarmowego, musiałem każdy z tych przedmiotów pozbawić pola magnetycznego w znajdującej się tu maszynie. Kod do niej brzmiał 1091. Odszukane pudełko od Emily poddałem wiwisekcji już w biurze. Ta zagadka polegała na dopasowaniu nazw miast do odpowiednich gwiazdek. Trzeba było porównać mapę z rozkładem lotów, by mieć jakiegokolwiek wskazówki. Skontaktowałem się z Fitzpatrickiem. spytałem go, co znaczą skróty AE, OE, EW, oraz o Thelwita i Cosmic Connection. Na koniec wymienilem nazwisko Archie Ellisa, dostałem adres. Upřednio umówiwszy się i odpowiedziawszy na trzy banalne pytania, złożyłem mu wizytę, dając mu slajd 186 i pytając o Roswell oraz to w jaki sposób można się tam dostać. Od Fitzpatricka uzyskałem koordynaty bazy.

DZIEŃ 6

Zanim wybrałem się w podróż, mając zle przecucia skoczyłem do Archiego, by go ostrzec przed zakusami NSA. Dopiero potem opuściłem Frisco.

Roswell nawet po latach wygląda tajemniczo. Teraz nie ma tu nikogo wszystkie ślady po przybyszach, jacy gościli tu w 1947 r., zostały starannie zatajone. Z szuflady zabrałem walkie-talkie,



ca się w plastikowym opakowaniu. W 104 była rączka od tego palnika. W sekcji sypialnej znalazłem taśmę oraz odtwarzacz CD. Włożyłem do niego znalezione wcześniej płytkę CD.

W Rec Room znalazłem przyrząd do śledzenia Obcych – rodzaj sondy – pobrałem również w sztagę, przycięoną strzałkę oraz kij bilardowy. Te dwie ostatnie rzeczy połączyłem taśmą, uzyskując tym sposobem dziwny. Dzięki niemu zdołałem w sekcji sypialnej wydobyć spod częściowo uchylonych drzwi kartę identyfikacyjną.

Była ona potrzebna na poziomie drugim przy wejściu do War Room. Wypozażyłem się tam w drugą część, a mianowicie pilot do owej dziwnej sondy (połączyłem obie części). Wziąłem stąd plik fotografii, nie omieszkałem również rzucić okiem na dokumenty oznaczone metką Top Secret Eyes Only.

Musiąłem na moment opuścić Roswell, by w sklepie elektronicznym we Frisco kupić pakiet Robo-baterii do złożonej chwili wcześniej sondy. Wróciłem na poziom drugi bazy, skierowałem się do ściany z wiatrakami. Używszy na nim przyrządu, zdołałem do kanałów wentylacyjnych zapuścić sondę. Przeszukałem pokoje J2-12 (śrubokręt), J2-3 (następna karta identyfikacyjna), J2-8 (wąż), J2-6 (fiolka kwasu).

Dzięki nowo zdobytej karcie otworzyłem drzwi windy po poziom 3. Śrubokrętem rozkręciłem panel, nożycami przeciąłem druty, po czym wymontowałem bombę i popędziłem z nią do kosza na śmieci. Wrzuciłem ją i uciekiem do drugiej windy. Stałem na najbardziej tajnym poziomie Roswell.

Nie wierzyłem oczom, ale stał tam najprawdziwszy latający spodek. Zabrałem obie rzeczy ze składu, drzwi 100-200 były niestety zamknięte. Połączyłem końcówkę oraz rączkę palnika acetylenowego, do zbiornika dołączyłem rurkę. Złożyłem to, doczepiając rzecz znalezionej w składzie. Miałem kompletny palnik, który wypalił niemałą dziurę w drzwiach 100-200.

Wstukałem kolejno 186, 7AC. Musiałem w taki sposób przesunąć elementy, by móc wyjść 186. Kwasem potraktowałem zamek od drzwi, zabrałem paliwo do 186. Udałem się do biura i zapadłem w sen.

DZIEŃ 8

Najazutrz czekały na mnie informacje od Archie Ellisa i Lucii Pernel. Gdy oddzwoniłem do Murzynki, ta przefakowała mi dokument. Poznanym kodem do kompaktu było MERGE THE FOUR RARE CASES TO SEE MAPS. Zadzwoeniłem do Wilita, porozmawiałem chwilę, ale wpadło mi do głowy, że muszę przede wszystkim namierzyć gdzie gość mieszka. W sklepie elektro-

nicznym Zack miał Robo-namierzacz – leżał sobie na ladzie. Jeszcze raz zadzwoniłem do Wilita, po rozmowie (B, A, B, C, C, C, C) udałem się do jego apartamentów.

Gospodarza nie było w domu, ale alarm działał. Za maską schowany był jeden wyłącznik, w pobliżu stołu drugi – zielony. Kawalkiem bambusa wyłączyłem przełącznik nad kominkiem. Na pięterku pod rośliną znajdował się ostatni dezaktywujący alarm przełącznik.

Z szuflady wyjąłem album z fotografiami, znalazłem w nim jedno szczególnie interesujące zdjęcie. Na łóżku spoczywała notka. Za pomocą bambusa zjąłem plakietkę znad drzwi, wyposażyłem się także w szczypce. Ogień w kominku zgasiłem tajnym przyciskiem ukrytym w statui obok. Szczypcami wydobyłem spoczywającą wśród żaru torebkę, która mieściła klucz. Przeszukanie okolic sofy zaowocowało znalezieniem książki. Użycie klucza na statui spowodowało, że miałem przed sobą kolejną zagadkę. W otwartej wnęce znalazłem pudełko, po przyjrzeniu mu się ustawiłem kolejno: SEPT8 - 4AH4U, MAY20-10CHUEN, APRIL17-3MULUC, JULY12-11MEN.

W Garden House pojawiła się paczka – było w niej pudełko. Połączyłem je z kawałkami z pudełka Wilita – kolejne puzzle. Miałem w ręku ostatnią, czwartą część tajemniczego Pandora Device. Połączyłem wszystkie elementy, co wywołało projekcję. Malloy opowiadał o swoich badaniach nad fenomenem UFO. Po tem w objęcia wzięta mnie Reagan.

DZIEŃ 9

Tajne miejsce w Meksyku położone było wśród tropikalnej dżungli. W Komnacie Węża podniosłem z ziemi zestaw kolorowych płytek, wzięłem papirus, po czym rozłożyłem płytki na ołtarzu i rozwiązałem układankę. Drzwi z symbolem gwiazdy stanęły otworem. Czekając na ganieńce do labiryntu, na szczęście robiłem notatki, by móc to teraz otworzyć: na skrzyżowaniu znalazłem węgiel, użyłem go na papirusie. Prawo, do końca, lewo, do końca, lewo, lewo. Od trupuśca pożyczylem latarnię, pistolet, okularki, chusteczkę. Prawo, prawo, prawo, wzięłem sztylet. Powrót do skrzyżowania, prawo, do końca, prawo, prawo, prawo, prawo, prawo. Znalazłem dość dziwną miskę.

Lewo, lewo, lewo, prawo, do końca, prawo, prawo, lewo, prawo, lewo, lewo. Napotkałem kolejny szkielet. Złamałem szkieletem przeciąłem postronek zawieszony na ręku, wzięłem również tarczę. Powróciłem do Komnaty Węża.

Wyszedłem z niej przez drzwi z symbolem słońca. Lewo, prawo, prawo, lewo, lewo, prawo, prawo, wzięłem toporek. Wróciłem do skrzyżowania, prawo, prawo, prawo, miałem srebrny sztylet. Lewo,

lewo, do końca, prawo, prawo, do końca, prawo. Oto i dotarłem do Komnaty Ptaków.

Na ołtarzu czekała na rozwiązanie kolejna zagadka; do generowania dźwięków skorzystałem z toporka. Wyszedłem przez drzwi z symbolem gwiazdy. Lewo, prawo, do końca, lewo, do końca, lewo, prawo, prawo, lewo. Był tam złoty sztylet. Prawo, lewo, lewo, prawo, prawo, prawo, lewo. Chusteczkę namoczyłem oliwą z latarni, osadziłem to na posiadanym dziwnie. Wszedłem do Komnaty Os, zapaliłem tę prozoryczną pochodnię. Przypaliłem nią gniazdo os. Po rozwiązaniu zagadki wyszedłem drzwiami z symbolem księżycy. Doszedłszy do skrzyżowania, udałem się w prawo, lewo, prawo, do końca, prawo, zdobyłem czerwony sztylet. Lewo, lewo, do Komnaty Sztyletu, gdzie była, a jakże, lamigłowa.

Za drzwiami z symbolem czarnego słońca szedłem do końca korytarza, prawo, lewo. Otworzyłem drzwi i spadłem w ciemną zeluzę.

Na szczęście lądowanie okazało się miękkie, a tym bardziej się zdziwiłem, gdy zobaczyłem Reagan. Zagałem z nią rozmowę, z jej plecaka wyjąłem kawałki liny, którą zawiązałem na statui w centrum. Nożykiem wydobyłem z naboju trochę prochu, wysypałem go do miski. Postronkiem namoczyłem w oliwie, dołączyłem to do miski pełnej prochu. Bombową samoróbką rozsadziłem kawałki statui, dwa fragmenty położyłem na platformach. Wyjechaliśmy na powierzchnię.

Wśród drzew stał latający spodek. Byli wszyscy: ja z Reagan, Fitzpatrick, koleżkowie z NSA. Zdało mi się wtedy, że w oczach Fitzpatricka pojawiło się coś dziwnego, zupełnie jakby nie był on człowiekiem... Zostaliśmy zabrani do wnętrza statku, czekała tam ostatnia zagadka: czarny symbol i kolejno rzędami: północ, okrąg, czerwony, wschód, krzyż, pomarańczowy, południe, trójkąt, złoty, zachód, diament, zielony. Silniki pojazdu zostały zapuszczone. Ostatni nie zniszony egzemplarz statku poziemiejskiego jaki pozostawał na Ziemi, właśnie odleciał. The truth is out there...

Micz

Access Software'96

PC CD-ROM 6 CD
486 = 8MB RAM = 20 MB HDD
SVGA = SB16 = GUS

Autorzyzwany dystrybutor
IPS Computer Group (PC CD) 165 zł

Za: UNDER A KILLING MOON, tyle że większy i lepszy. Wątek ufologiczny
Przechr: Ciagle to utwierdzenie szadzi i składanie podartych fotografii... Często trzeba zużycia kompakt



wjąłem z niego baterię. Wypozażyłem się również w kartę wstępu, klucz, pudełko zapalek, księżeczkę oraz wydobyłem spod materaca diagram pola laserowego. Wyszedłem, wypozażyłem się w topatę oraz kawałek rurki. Przesunąłem pudła, pod nimi był przecięty kabel. Kluczem otworzyłem budę, skąd wzięłem latarkę (włożyłem do niej baterię) i pudełko z narzędziami. W tym ostatnim były nożyce do cięcia drutu. Dzięki karcie wstępu wnikałem do hangaru z polem laserowym. Skorzystałem z panelu (ALPHA, 11, 1, 4, 13, 5), co wyłączyło część pola laserowego, tak że mogłem przejść dalej. Wziąłem kabel.

Wróciwszy użyłem nożyc na kablu, a następnie podczepiłem go do tego przeciętego. Mogłem wówczas wewnątrz dyżurki przełącznikiem otworzyć zamknięte wcześniej drzwi. W skrytce pod podłogą był dynamit. Przyjrzałem mu się, łącząc laskę z rurką. Pod trwałymi jak skała drzwiami za polem laserowym podpaliłem laskę dynamitu i rzuciłem ją gdzie trzeba. Szybko uciekłem z hangaru. Gdy wróciłem drzwi stały otworem. Co się z nimi kryło? Okruchy tajemnic z innej planety.

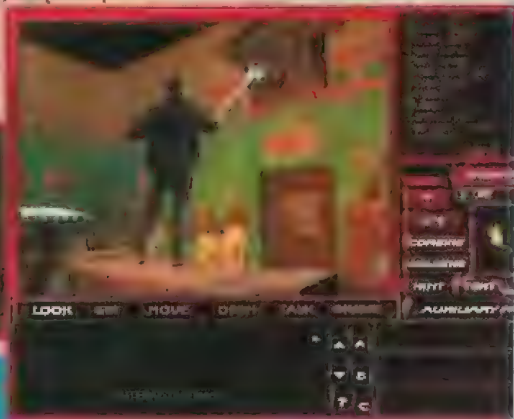
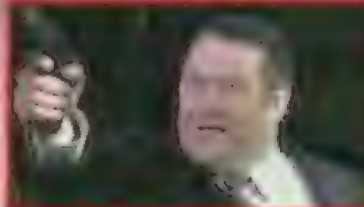
DZIEŃ 7

Czułem, że coś jest nie tak. Zupełnie jakby coś mnie śledziło. Musiałem się śpieszyć. Pobiegłem do Mess Hall, skąd z zamrażarki wzięłem szpikulec do kruszenia lodu. Z szalki zabrałem gamek. W pokoju 104 szpikulec otworzyłem baniak z paliwem, naląłem go do garnka. Potem wybrałem się do sekcji sypialnej, opór drzwi pokonałem topatą. W szafce znalazłem pojemnik przeznaczony do przechowywania nienaturalnej materii, połączyłem go ze zdobytym wcześniej kawałkiem papieru.

W Mess Hall na palniku podgrzałem gamek z paliwem. Wpadłem jeszcze do pokoju 102, wzięłem stamtąd dwie rzeczy i dokładnie je obejrzałem. Nadszedł czas na odwiedzenie sali z generatorem.

W generatorze otworzyłem dwa panele, po czym umieściłem w maszynie znalezione w poprzednim pokoju urządzenie. Otworzywszy zawór, wlałem paliwo do generatora. Kilkomu poruszeniami dźwigu wprawilem w ruch maszynę. Wybiegłem z sali, a gdy po chwili wróciłem do niej, zobaczyłem obcą istotę. Złapałem drania do przygotowanego wcześniej pojemnika.

Z sali z generatorem wzięłem zbiornik tlenu oraz nożyce, udałem się ponownie do 102, gdzie wpadła mi w ręce część palnika acetylenowego znajdują-





zenie unikalnej trójwymiarowości, a to dzięki zastosowaniu najnowszych technik video. Doskonałej grafice towarzyszy w niczym nie ustępująca jej muzyka stworzona na potrzeby filmu. Jak na te-



mat przystało utrzymana jest w klimatach piracko-szanitowych.

W grze wcielamy się w postać Jima Hawkinsa, a naszym zadaniem



Nasza zabawa z Muppetami nie musi się jednak w tym momencie zakończyć. Dzięki specjalnej opcji możemy przestuchać swoje ulubione te-

Gra jest naprawdę bardzo ładna i aż się prosi żeby była dłuższa, z możliwością wyboru poziomu trudności dla trochę starszych. Doskonała oprawa sprawiła, że z przyjemnością w nią graliśmy, ale mimo że zajmujemy trzy kompaktki ukończenie jej

zabrało mi niespełna godzinę i to tylko ze względu na multimedialne elementy. Jednak wychodząc z założenia, że gra jest przeznaczona dla bardzo młodego odbiorcy można stwier-

Kilka lat temu, po śmierci Jima Hensona, kontynuacja The Muppet Show stanęła pod znakiem zapytania. Czy największy na świecie teatr lalek może istnieć bez swojego twórcy i głównego reżysera? To pytanie zadawali sobie chyba wszyscy, bowiem przez 40 lat istnienia Muppety zdobyły rzeszę

miłośników na całym świecie. Odpowiedź przyszła wraz z pojawieniem się w kinach filmu „Miasteczko Halloween”, w którym co prawda Muppety nie występowały, ale lalki pochodziły z wytwórni Hensona. Wtedy też spadkobiercy mistrza ogłosili wycofanie się z seriali telewizyjnych i skupienie się na kinowych superprodukcjach (podobną strategię można dostrzec w wytwórni Walta Disneya).

Gra MUPPET TREASURE ISLAND powstała na podstawie mającego ukazać się niedługo pełnometrażowego filmu pod tym samym tytułem. Scenariusz gry jak i filmu powstał w oparciu o słynną powieść Roberta Louisa Stevenzona pt. „Wyspa Skarbow”. Fabuła książki została delikatnie nagięta, tak aby wszystkie najpopularniejsze Muppety znalazły dla siebie rolę i tak na przykład książkowy Benjamin Gunn zmienił płć, aby zagrozić go wiecznie młoda i seksowna Miss Piggy. Wystąpili też pozostali „małi wółcy” - Kermit zagrał Kapłana Smolletta, a mis Fozzie Szałachca Traławneya.

Budżet gry wyniósł podobno kilka milionów dolarów, co naprawdę widać i słychać. Nad fotorealistyczną rysowaną grafiką pracowali profesjonalni projektanci i architekci. Na ich czele stanął Marek Łoparć, laureat wielu nagród w dziedzinie projektowania komputerowego 3D, autor cieszącego się dużą popularnością programu KID CAD. Ręcznie rysowane tła to dzieło Nicholas Koeniga pracującego m.in. dla wytwórni braci Warner i komiksów Marvela. Połączenie płaskiego tła i digitalizowanych Muppetów dało wra-

jest dotarcie na Wyspę Skarbow i odnalezienie ukrytych tam bogactw kapłana piratów Flinta. Przygodą zaczyna się w tawernie Benbow, gdzie poznajemy naszych pomocników i towarzyszy podróży - Gonzo, szczura Rizzo oraz nową postać, papugę o imieniu Stevenson. Siedząc na naszym ramieniu pełnić będzie ona odtąd funkcje interaktywnego pomocnika, nie szczędząc przy tym kąśliwych uwag. W tawernie objawia się też po raz pierwszy duch Kapłana Flinta, oraz jego żyjący kompani, którzy wielokrotnie będą przeszkadzać nam w wykonaniu zadania.

W kolejnych etapach, którymi jest port Bristol i rejs Hiszpanioli, spotkamy pozostałych ulubieńców: Fozziego, Kermita, Szwedzkiego Kucharza, zwanianego doktorą, amfibolnego saksofonistę czy choćby dwóch

maty muzyczne z gry lub (!) wydrukować ulubione sceny. Posiadacze drukarek monochromatycznych mogą potraktować swoje wydruki jako obrazki do kolorowania.

Gierka przeznaczona jest dla najmłodszych i można ją skończyć bez większego trudu naciskając kursorem myszy w odpowiednich miejscach na ekranie. Liczne animacje przeplatane są logicznymi zagadkami mającymi wpływać na rozwój intelektualny młodego gracza. W trakcie gry bowiem uczy się on liczyć, rozpoznawać kolory i dźwięki, poznaje gwiazdozbiory, a nawet budowę statku i podstawowe zasady nawigacji. Dla polskiego gracza dodatkowym elementem może być nauka języka angielskiego. Szkoda tylko, że w trakcie prostych ale trochę niewyraźnie deklamowanych dialogów nie pokazuje się tekst, który znacznie mógłby ułatwić ich zrozumienie.



dziadków z łoży. Zanim dotrzemy do skarbu nasze zmysły będą atakowane przesłanną grafiką, doskonałą muzyką i świetnym muppetowym dowcipem. Na końcu czeka na nas oczywiście skarb, ale także książeczka Benjamina Gunn i kufer z multimedialną niespodzianką.



dzić, że jej autorzy stanęli na wysokości zadania i stworzyli produkt, który dostarczy mu emocji na wiele godzin, przy okazji rozwijając.

Joseph vel Gonzo

Activision '96

360 16 RAY AWE 3D CD

SWAY 16 RAY AWE 3D CD

Aut. 16 RAY AWE 3D CD

For 24 pin connector
For 24 pin connector — ledno złączenie a jak koncie!

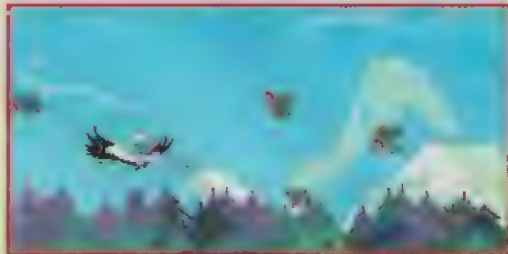




Gdzieś daleko, w zaczarowanym lesie żyją sobie Smurfy... Małe, niebieskie stworki żyjące zgodnie z prawami matki Natury. Poza paroma wyjątkami są mądre i dociekliwe. Ich mała wioska, gdzieś w głębi lasu, zawsze pozostaje wesola i radosna. Małe niebieskie stworki obawiają się ludzi, głównie z powodu bliskiego sąsiedztwa złego czarownika Gargamela i jego złośliwego kota - Klakiera. Odziany w czarny, połatany kaftan Gargamel lubuje się w deszczowej pogodzie i jest święcie przekonany, że Smurfy przetopić można na złoto. Na szczęście sympatyczne niebieskie pokraki pozostają niedoścignione przez chciwego choleryka i jego linijącego kota. Już raz Gargamel był bardzo blisko ujęcia niebieskich tworząc ponętą Smurfetkę, która miała skłócić Smurfy między sobą. Na szczęście udało się Papie Smurfowi zmienić ją w istotę, którą dzieciaki mają okazję oglądać do dziś.

Wieczorynka, którą oglądałeś bądź do dziś oglądasz z wypiekami na twarzy jest już w formie gry! Nie jest to oczywiście pierwsza próba przeniesienia bądź co bądź „kultowego” tematu na domowe maszyny - wystarczy wymienić tylko opisywane w zeszytach dwie ciekawe zrzęczościówki na konsole Nintendo Game Boy oraz SEGA MegaDrive.

matu na domowe maszyny - wystarczy wymienić tylko opisywane w zeszytach dwie ciekawe zrzęczościówki na konsole Nintendo Game Boy oraz SEGA MegaDrive.



SMURFOTEKI

A jaka jest wydana na PC ta niezwykle głośna ostatnio gra SMURFY? Przede wszystkim wydana została PO POLSKU! To jej niewątpliwa zaleta, zwłaszcza, że głosów użyczyli aktorzy znani z wieczorynki - żywe legendy w kręgu polskich artystów: panowie Michnikowski, Gajda i wielu innych... Cóż można więc ciekawego rzec o najważniejszej dla „multimedialnej” warstwy gierki, a mianowicie głosach postaci? Papa Smurf brzmi jak zawsze spokoj-

nie, swe naukowe wywody snuje Ważniak, a Gargamel jak zawsze słychać jako totalnego frajera. Po prostu czuć klimat bajki. Grafika, mimo, iż pozostaje w niskiej rozdzielczości, nadaje grze przyjemną otoczkę. Widać fascynację autorów tematyką; w grze poruszono wszystkie znaczące tematy (któż z widzów nie pamięta Czarnych Smurfów?), które przewinęły się w trakcie długiej kariery pokrak rysowanych przez Peyo. Zainteresowani fenomenem Smurfów odnajdą zarówno swych starych znajomych jak i poznają wiele nowych twarzy.

SMURFY stanowią genialne połączenie elementów charakterystycznych przygodówek, cech zrzęczościówek, a nawet elementów gry logicznej i wątku edukacyjnego. Co ciekawe, ten misz-masz



potatany kaftan Gargamel lubuje się w deszczowej pogodzie i jest święcie przekonany, że Smurfy przetopić można na złoto. Na szczęście sympatyczne niebieskie pokraki pozostają niedoścignione przez chciwego choleryka i jego linijącego kota. Już raz Gargamel był bardzo blisko ujęcia niebieskich tworząc ponętą Smurfetkę, która miała skłócić Smurfy między sobą. Na szczęście udało się Papie Smurfowi zmienić ją w istotę, którą dzieciaki mają okazję oglądać do dziś.

Wieczorynka, którą oglądałeś bądź do dziś oglądasz z wypiekami na twarzy jest już w formie gry! Nie jest to oczywiście pierwsza próba przeniesienia bądź co bądź „kultowego” tematu na domowe maszyny - wystarczy wymienić tylko opisywane w zeszytach dwie ciekawe zrzęczościówki na konsole Nintendo Game Boy oraz SEGA MegaDrive.

Od pierwszej odsłony HARPOON 2 (opis w SS 23) minęło już dwa lata i jasna jest, że nie udało się powtórzyć nawet ułamka sukcesu pierwszej części. Część winy to sprawa dość skomplikowanego interfejsu, ale główną przyczyną to skierowanie gry do wojskowych pasjonatów, nie zaś wszystkich graczy.

Zwykłego laika gra raczej nie zainteresuje, dla prawdziwego pasjonata może ona być objawieniem. HARPOON 2

wyznacza absolutną granicę symulacji współczesnych bitew powietrzno-morskich jaką da się przedstawić na naszych domowych komputerach. Nie należy dziwić się powolności działania programu na starych 486, przy olbrzymiej ilości danych jakimi manipuluje program nawet P90 zaczyna się dławić. Trzeba jed-

chyba najbardziej skomplikowana część programu), nie należy się więc krzywić, że gra wymaga naprawdę mocnego sprzętu.

H2 nie jest przy tym grą piękną. Jest typowym przedstawicielem, jak określa to Berger, „purytańskiego stylu strategii, nawiązującego XIX-wieczne stoły sztabowe”. Z tym, że



HARPOON 2



nie należy dziwić się powolności działania programu na starych 486, przy olbrzymiej ilości danych jakimi manipuluje program nawet P90 zaczyna się dławić. Trzeba jed-

chyba najbardziej skomplikowana część programu), nie należy się więc krzywić, że gra wymaga naprawdę mocnego sprzętu. Jest typowym przedstawicielem, jak określa to Berger, „purytańskiego stylu strategii, nawiązującego XIX-wieczne stoły sztabowe”. Z tym, że

nie należy dziwić się powolności działania programu na starych 486, przy olbrzymiej ilości danych jakimi manipuluje program nawet P90 zaczyna się dławić. Trzeba jed-

chyba najbardziej skomplikowana część programu), nie należy się więc krzywić, że gra wymaga naprawdę mocnego sprzętu. Jest typowym przedstawicielem, jak określa to Berger, „purytańskiego stylu strategii, nawiązującego XIX-wieczne stoły sztabowe”. Z tym, że



SMURFY

LETTRANSPORTER

sprawdza się! Celem gry jest odnalezienie wszystkich elementów niezbędnych do zbudowania przez Papę Smurfa SMURFOTELETTRANSPORTERA. Obojętnie, czy chodzić będzie o wysmurfowanie dwudziestu kropel wody, czy też o zgaszenie świeczek na tortie – wszystkie te z pozoru bezsensowne zadania niezbędne są do ukończenia gry. Szczegóły są nieważne – wystarczy powiedzieć, że SMURFY to typowa gra dla dzieci. Jest tu wszystko, co tego typu produkcja mieć powinna. I tak: regulowany stopień trudności, kolorowa, przejrzysta grafika, wyraźny podział na „dobrych” i „złych” oraz specyficzny klimat świata dziecięcych marzeń i lęków. Gra jest obecnie najbardziej pożądaną pozycją dla bardzo młodych Polaków. Po nieudanym KAJKO I KOKOSZ jest

szansa na odbudowanie prestiżu komputerowych adaptacji komiksowych postaci.

Trzeba jednak od razu zastrzec: zarówno żądni wrażeń dorośli jak i te „starszaki” nie powinny w ogóle się do owej pozycji zbliżać. Stracą szacunek dla INFOGRA-MES za zajęcie się tym w gruncie rzeczy niepoważnym tytułem. Jedyną rzeczą, do której mogliby się dotknąć, jest opcja RODZICE. Pozwala ona na np. regulowanie

czasu gry dziećmi. Czyżby typowa produkcja „familijna”?...

Gra spodobała mi się. Dziś, w erze brutalnych mordobić i drastycznych strzelanek obfitujących w niepożądane dla młodych ludzi sceny, SMURFY stanowią bardzo miłą przerywkę. Po raz pierwszy hasła reklamowe nic a nic nie kłamią – ta gra NAPRAWDĘ jest niezbęd-

na w każdym do domu, gdzie znajduje się zarówno komputer, jak i dziecko. Oczywiście, jak wszystko ma swoje wady, które w tym wypadku wydają się być jednak narzekaniami idealisty...

Chciałbym napomknąć o problemie wielu rodziców nadzorujących w co grają ich dzieci. Na usta cisnie się przykład odnalezionego wśród pocieków znajomych sześciolatniego Piotrka, który zarwał kilka nocy przy DOOM. SMURFY są doskonałe dla małych dzieci, wspaniałe nadają się na prezent dla młodszego brata czy siostry, są porządnie wykonaną przez uczciwych rzemieślników robotą. Poza tym, od początku do końca są po polsku. Dobre, wciągające i miodne. Ale jeszcze raz przypominać – musisz mieć mniej niż dwanaście lat!

Mamut



Infogrames '96

PC DOS 1 CD
386DX/40 = 2 MB RAM = 1 MB HDD
VGA = SB 16 = SB AWE

Autoryzowany dystrybutor
Mirage (PC CD) 110 zł

Komentarz: Smurfy. Dla dzieci. Są „masowa”, to wszystko



wierającym podskazywany. Antena wykryła zakłócenie radiowe i przesyła do wojska dane. Nie wymaga także bez żadnych upgrade'ów, jak to było w poprzednich częściach.

porządnie wyjątko. Kompakt, zwiadowczy, nie posiada 100 procent, ma 99 procent. Po prostu, nie ma 100 procent. Tym samym, to jest bardzo ciekawy przykład, jak można zrobić grę, która ma 100 procent, ale nie ma 100 procent.

w cień zainteresowań większości „strategów”. Jak pokazuje przykład mijającego roku, na naszych komputerach zdecydowanie królują gry nastawione na rozrywkę. Maniacy wojskowości – szczególnie współczesnej techniki wojskowej znajdują jednak w HARPOON 2 swoją Ziemię Obiecanych. Przy okazji zawiera ona

poważną bibliotekę danych technicznych i zdjęć współczesnego sprzętu lotniczego i morskiego. Jest to naprawdę łakomy kasek i nawet osoby nie zainteresowane samą grą mogą zechcieć po nią sięgnąć, by uzyskać dostęp do rzadko lub nigdzie nie spotykanych danych.

Pojoli



Elbow Three Sixty 1994-96
PC DOS 2 CD
386DX/40 = 2 MB RAM = 1 MB HDD
VGA = SB 16 = SB AWE



JAK GRAĆ

Z lewej strony ekranu znajdują się ikony przedstawiające będących do Twojej dyspozycji naukowców. Do wyboru masz następujących specjalistów:

- Botanik - sadi

- Kapitanie, zakończono badanie planety, nadaje się do zamieszkania.
- Czy jest szansa na jej kolonizację?
- Niestety nie, jest zbyt daleko od naszej części galaktyki.
- Przygotować się do zniszczenia planety, zażen z tych wrednych Schnozzoidów nie będzie tu mieszkać!
- Ani Ludzi, ani Saurianów!!!
- Taaaak... jakie to miłe uczucie.
- Panie Kapitanie, na planecie znajduje się dziwna kolumna, wygląda na twór obcej rasy.
- To na pewno jakiś wynalazek Schnozzoidów, natychmiast zniszczyć!
- Panie Kapitanie, to nie wygląda na twór jakiegokolwiek ze znanych nam ras.
- Powiedziałem, zniszczyć!!!
- Tak jest! Ognia!

- Kapitanie, to odbiło strzał z lasera w naszą stronę...
- Meow... co o zn. sz. zen. ach!
- Pow.żne usz.odz. nie s. atku. zg. nęł. o. olo 40 ty. ję. za. o. l.
- Ka. it. nie, ta kolum. a. t. z. n. on. to. s. o. j. k. i. s. y. g. a. t. ...
- Kapitanie, r. o. c. y. s. t. e. k. n. e. l. e. w. b. r. o. e. z. a. m. i. e. p. o. y. c. e. b. o. o. w. a.
- Przygotować się do walk...

Nadmierna aktywność zawodowa Bohemianskiego komandora Poatłaca uruchomiła nadajnik zostawiony przez Etherealsów - rasę, która zrużdzona wszechświatem kilka miliardów lat temu udała się w inny wymiar. Teraz wrócili i byli naprawdę wkurzeni widząc co cztery „cywilizowane” gatunki zrobiły ze wszechświatem - taktyka spalanej ziemi cieszyła się największym powodzeniem nie tylko wśród Bohemianów. Podbój był kwestią kilku miesięcy. Generalowie stawiający opór zostali wyeliminowani, a pozostali otrzymali zupełnie nowe zadanie... rekultywację zniszczonych planet! W razie niewykonania postawionych zadań byli eksterminowani.

a taka motywacja znakomicie poprawia jakość wykonanych prac.

- Jak dobrze, że dałem w gębę temu oficerkowi. Za karę zesłałem mnie na zapomnianą bazę w odległej części kosmosu. Po najeździe Schnozzoidów, sząc doniesienia o kolejnych porażkach poddałem się pierwszemu statkowi Etherealsów jaki się pojawił. Teraz spokojnie spędzam czas w ich obozie jenieckim, zarcie jest wyśmienite, nie ma nic do roboty poza sprzątaniem i nareszcie mam czas zająć się malowaniem. Jednak najmiśszy jest fakt, że w ramach kary, z moich akt usunięto informacje o moich sukcesach na Albidorkanie. Obcy na pewno myślą, że jestem jakimś klepawym dowódcą skoro siedziałem na takim odłudziu, więc nigdy nie przydzielą mnie do rekultywacji. Życie jest piękne!
- Wstawaj! Koniec wylegiwania. Bohaterze z Albidorkanu, wiemy o tobie wszystko, za godzinę wylądujesz z pierwszą misją. Wiesz co będzie jeśli się nie uda...
- Pomyliłem się, życie jest czasem nie paskudne.

rośliny oraz zbiera plony.

Genetyk - bada miejscową faunę oraz pełni funkcje lekarza i weterynarza, posiada także broń, którą może użyć do zniszczenia zwierzęta.

Inżynier - stawia nowe budowle, modernizuje je oraz naprawia zniszczone.

Ranger - nadzoruje zwierzęta, zachęcając je do walki, jedzenia lub rozmnażania. Posiada także broń i może zabijać wrogie stworzenia.

Pierwsze misje są bardzo proste i mają za zadanie wprowadzić cię do gry, nauczyć kierowania naukowcami oraz zwierzętami. Dopiero od czwartego, piątego zadania zaczyna się prawdziwa zabawa. Twoim pierwszym przedsięwzięciem powinno być budowanie kopalni wydobywającej minerały i przekazanie jej w GOOP - podstawowy surowiec używany do budowy i tworzenia zwierząt. Następnie musisz postawić elektrownię, pracownię genetyczną i kilka baterii słonecznych. Mając te budynki jesteś przygotowany do wykonania powierzonych ci zadań, a także do zwalczania pojawiających się wrogich stworzeń.

Bullfrog '96

CD

486DX/66 • 8 MB RAM • 35 MB HDD

SVGA • 16 • 16

Autorski system gry i sterowania

PC 95

746 zł

Wszystko, co musisz wiedzieć, aby kupić tę grę, znajdziesz na stronie: www.bullfrog.com

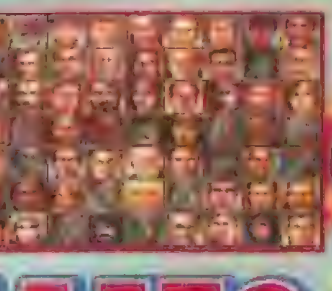
Wszystko, co musisz wiedzieć, aby kupić tę grę, znajdziesz na stronie: www.bullfrog.com



cie i mogą zacząć grać nawet nie czytając instrukcji (która, nawiasem mówiąc jest słabsza i pozbawiona specyficznego humoru części pierwszej). Z drugiej jednak wszyscy oczekiwaliśmy czegoś nowego.

Niestety, twórcy gry pozostali na łatwiznę. „To samo,

warta w grze kampania to zestaw wielu pojedynczych zadań, krótkich jednorazowych zleceń. Z tego też powodu rozgrywka stała się nieco trudniejsza. O ile w JAGGED można było pozwolić sobie na porażki, wycofać się w obliczu przeważającego wroga, to tutaj jest to nie do pomyślenia - brak sukcesu, brak cashu.



W zeszłym roku JAGGED ALLIANCE (opis SS'27) wspiął się na szczyty popularności wśród strategomaniaków. Jego fani z pewnością niecierpliwie odliczali miesiące i tygodnie w oczekiwaniu na nowe zadania i nowych najemników w DEADLY GAMES. Czy jednak DG zdoła powtórzyć sukces poprzednika? Wiele wskazuje na to, że niekoniecznie.

DEADLY GAMES

PO STAREMU

Aby dotrzymać kroku konkurentom kolejne części gry muszą prezentować coś nowego. W DEADLY GAMES wszystko zostało po staremu. Z jednej strony to dobrze, gdyż maniacy JAGGED ALLIANCE od razu trafiają na stare śmie-

tylko więcej” tak w skrócie można określić część drugą. Więcej najemników, więcej broni, więcej wrogów i wreszcie: więcej strzelaniny... Nasuwa się nieodparte wrażenie, że DEADLY GAMES powstał po prostu ze skrawków jakie zostały po JAGGED ALLIANCE, a roczna przerwa między tytułami konieczna była tylko po to, by najpierw wyprzedzić ten pierwszy.



CO NOWEGO?

W odróżnieniu od JAGGED, gdzie musiałeś stoczyć skomplikowaną kampanię, DEADLY to po prostu cykl scenariuszy. Za-

W dalszych misjach powinniście zwrócić szczególną uwagę na odpowiednie zaopatrzenie bazy w GOOP. Przeważnie kopalnia szybko wyeksploatuje teren i jeśli do tego czasu nie stworzysz drugiego systemu zaopatrzenia, to będziesz w poważnych kłopotach. Oczywiście zgodnie z panującą w Ameryce modą, głównym źródłem GOOP jest przetwarzanie zużytych surowców, czyli martwych zwierząt L... naukowców!!! (podobne ak-

cje nie są wieczne – umierają ze starości. Jeśli zapomnimy je nakarmić to padną z głodu, a dobrze odżywione będą się rozmnażać. Rośliny zasiane przez botanika dojrzewają, rozsiewają nasiona, a potem usychają. Naukowiec zaatakowany przez jakąś bestię ucieknie z krzykiem gdzieś pleprz rośnie.

Jedynym minusem jest szybkość gry i to, że czasami bardziej przypomina ona zręcznościówkę niż strategię. Jeśli jesteś w odległej części mapy to

GENEWARS

centry były nawet w „Independence Day”, tylko że tam chodziło o puszki) oraz używanie zasobów odnawialnych – w GENEWARS są to rośliny. Konieczne postaw również kilka magazynów GOOP, aby zgromadzić zapasy potrzebne do remontu budowli oraz tworzenia własnego stada w razie napadów wrogich zwierząt.

OPINIĘ EKSPERTÓW
Gra została wykonana z dużą dbałością o szczegóły. Wyhodowane a właściwie stworzone przez nas zwierzęta

atak na twoją bazę może zakończyć się jej zniszczeniem – gdy napastników jest kilku, nie zdążysz przechwycić wszystkich, a zniszczony budynek wybuchając uszkadza sąsiednie.

Jak prawie każda wydana w ostatnim czasie gra, GENEWARS posiada doskonałą szarą graficzną. Jednak obecnie nie jest to żaden plus, ale warunek jaki musi spełniać gra, żeby nie została zjedzona przez krytykę. Miłośnicy C&C (SS'30) czy Z (SS'39) powinni się tutaj dobrze zabawić.

C(w)alinezka



Przydatną nowinką jest pojawiający się handlarz Mickey.

Co prawda jego oferta to głównie przechodzony sprzęt wojskowy, ale czasem można w ten sposób kupić potrzebną amunicję lub dodatkowe wyposażenie. Oczywiście nie ma tu mowy o uczciwych cenach – prędzej o rozboju w biały dzień, mimo to optacja się od niego nabyć chociażby trochę na-



wyrzutnia granatów (GRENADE LAUNCHER) oraz prawdziwy moździerz!

TRUDNOŚCI

Każda misja posiada limit tur, w jakim musisz się zmieścić. Jest to dosyć frustrujące, gdyż często nie ma już czasu na pozбиieranie przedmiotów pozostałych po zabitych. Brakuje tu rozwiązania z JAGGED, gdzie po zabicu wszystkich wrogów gra przełączała się w tryb czasu rzeczywistego – jedynym ograniczeniem był zmierzch.

Wyżej wspomniany limit, dobrze dopasowany w scenariuszach głównej kampanii, źle ustawiany jest przez komputer w scenariuszach generowanych losowo, co uniemożliwia w wielu przypadkach wypełnienie misji.

Jednak poza tym DEADLY GAMES to po prostu nasz stary JAGGED ALLIANCE, ze wszystkim co stanowiło o jego atrakcyjności! Większość najemników



w A.I.M to już starzy znajomi. Duet IVAN & FIDEL z pewnością znów zarządzi w pierwszych etapach gry, a jeśli dobrze zagrasz może stać cię będzie na MIKE'a.

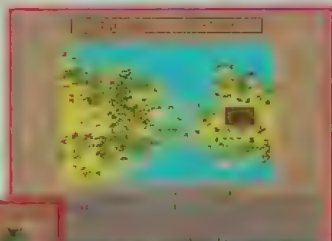
POZA TYM...

Oprócz standardowej kampanii gra zawiera edytor scenariuszy oraz edytor kampanii, umożliwiający gru-

Sir Tech 1996

PC DMS 1 CD
486/66 ■ 8 MB RAM ■ 35 MB HDD
VGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS

Za to samo, tylko więcej
Pracuj więcej, ale odciąż to samo



powanie scenariuszy w logiczny ciąg. Dostępna jest także opcja Multiplayer, niezbędna dla każdej strategii pierwszego sortu. Można więc grać nawet przez Internet, chociaż gra nie obsługuje KALI, a jedynie TEN (program znajdujący się na kompaktce z grą).

Pejott

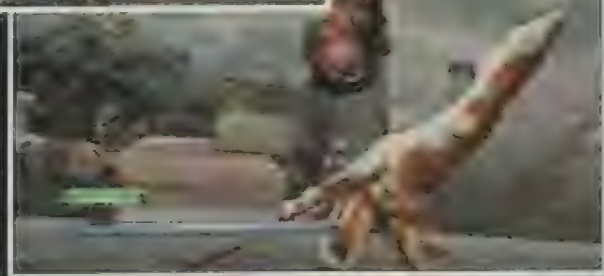
bojów. Tych uzyskanych na wrogu nie jest zbyt dużo.

Najciekawsze są oczywiście uzupełnienia w uzbrojeniu. Dodano rewelacyjne UZI – niezbyt celne ale o większej szybkostrzelności – zaledwie 2-3 pkt.ruchu na strzał (z wyjątkiem pierwszego w serii, który zabiera więcej – trzeba wsak wycelować). Radośnie morderczą zabawką jest także pila łańcuchowa! Broń rodem z horrorów sprawdza się w akcji. Jak można się spodziewać wystarczy użyć jej na wrogu jednokrotnie (zabiera ponad 60 pkt. zdrowia). Na wytrwałych czeka też





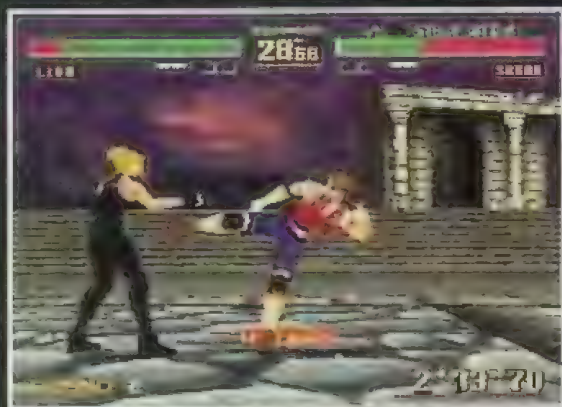
**Panzer
Dragoon Zwei**



**Sega
Rally**



Virtua Cop



Virtua Fighter 2

**tylko
na**



SEGA SATURN

DYSTRYBUTOR:

BOBMARK Warszawa, ul. Smocza 18, tel. (0-22) 38-05-02

GRY TV & KONSOLE



Imperialny szturmowiec, SHADOWS OF THE EMPIRE (Nintendo 64).

WITAJCIE W ŚWIECIE KONSOL

Po raz ostatni w 1996 roku witam w dziale GRY TV & KONSOLE. Trzeba powiedzieć, że dla rynku konsol w Polsce był to rok ogromnie owocny i przełomowy - gracze zaczęli wreszcie dostrzegać konsole jako maszyny o potężnych możliwościach, stworzone właśnie do grania i dawania jak największej przyjemności z tym związanym. Niektórym otworzyły się też oczy gdy ujrzeeli, że na świecie większość tytułów najpierw ukazuje się w wersji dla superkonsol, a dopiero później dla PC. Uśmiechnięci dystrybutorzy notują coraz większe zainteresowanie nowymi platformami, wszystko zmierza więc ku lepszemu. Cieszę się, ludzie, bo niektóre konsolowe pozycje naprawdę nie mają sobie równych odpowiedników nawet na PC z procesorem Pentium PRO.

Czas na małe podsumowanie. Począwszy od styczniowego numeru SECRET SERVICE, przez rok opisaaliśmy w dziale GRY TV & KONSOLE w sumie 165 pozycji. Rozbijając to na grupy tematyczne wychodzi: PSX - 53, Saturn - 23, SNES - 32, MegaDrive - 13, CD32 - 15, GameBoy - 6 oraz Jaguar - 23,

gry. Czy to dużo, czy mało? Na pewno udało nam się opisać przeważającą większość oferowanych na rynku gier, poruszyliśmy wszystkie ważne tematy i nie pominieliśmy żadnego znaczącego tytułu. Odchodzący rok żegnamy z podniesioną przybitką.

Za miesiąc start w zupełnie nowy okres dla gier - zakończy się Gwiazdka, ciągle będą się ukazywać świetne gry... Powoli będziemy się żegnać z 16-bitowymi konsolami SNES i MegaDrive, radzę więc zaopatrzyć się w nowe zabawki - niezdecydowanym zalecam wnikliwą lekturę artykułu na ten temat w dziale sprzętowym. Naszymi megalitami w grudniu są NIGHTS i TEKKEN2. Zapraszam do lektury!!!

Gulash

c z y w i e s z, ż e...

- Ogólnoświatowa sprzedaż konsol PSX przed świętami sięgnęła 7.2 miliona egzemplarzy (3.5 w Japonii, 2.1 w USA i 1.6 w Europie). Firma informuje także o 40 milionach gier rozprawdzonych na całym świecie.
- SEGA planuje sprzedać do końca roku kolejny milion egzemplarzy konsol Saturn, a patrząc na ofertę oprogramowania - zapowiadane

- jest aż 130 nowych tytułów w okresie listopad-styczeń 1996!
- Zainteresowanie Nintendo 64 przekroczyło wszelkie granice. Na czarnym rynku w USA cena konsoli sięgnęła 1000 dolarów! Na szczęście wszystko szybko wróciło do normy. Natomiast w Polsce Nintendo 64 jest już w sprzedaży, cena z gwarancją i polską instrukcją wynosi ok. 1.200,- zł.

z a m i e s i ą c

Nintendo 64 - po raz pierwszy w Polsce!!! Opis konsoli, zdjęcia, newsy, zapowiedzi na najbliższy rok, wreszcie recenzje gier SUPER MARIO



64 i PILOT WINGS 64. Cztery strony pełne nieskrępowanej zabawy!!!

SEGA Saturn kontratakuję! TOMB RAIDER, VIRTUA FIGHTER KIDS, SEGA WORLDWIDE SOCCER.



a przede wszystkim najnowsze mordercicie autorów VIRTUA FIGHTER 2 - FIGHTING VIPERS. Czy FV jest godnym następcą VF2 przekonacie się czytając obszerną, dwustronną recenzję.

PlayStation nie zostaje w tyle! SOVIET STRIKE, NBA LIVE'97 i długo oczekiwana europejska wersja CRASH BANDICOOT, gry rywalizujące o palmę pierwszeństwa z SUPER MARIO 64 i NIGHTS.



k o n k u r s

WYGRAJ CONTROL PAD!

Oto świąteczny konkurs dla miłośników konsol. Nagrodami są joypady dla PlayStation firm: Logic3 oraz Interact, ufundowane przez firmę LANSER. Aby wziąć udział w konkursie wystarczy odpowiedzieć na trzy proste pytania:

1. Wymień trzy gry na PlayStation, którym przyznaliśmy oceny powyżej 90%.
2. Wymień przynajmniej dwie znane firmy, które piszą gry zarówno na PC jak i na PlayStation.
3. Jak nazywa się druga część wyścigów RIDGE RACER?

Spośród prawidłowych odpowiedzi zostanie wylosowanych pięciu zwycięzców. Odpowiedzi prosimy nadsyłać pod adresem redakcji: 00-300 Warszawa 68, skr. poczt. 21, wyłącznie na kartkach pocztowych z dopiskiem „KONKURS LANSER”. Termin upływa 30 stycznia 1997.



TUNNEL B1

Wreszcie ukazała się ta długo oczekiwana strzelanina! W TUNNEL B1 gracz porusza się po sieci podziemnych korytarzy wykonując kolejne misje. Kieruje uzbrojonym po zęby, niosącym śmierć i zniszczenie pojazdem. Dozbraja się go, zbierając porzucane dodatki. Strzela się ile wlezie zarówno do stacjonarnych dział jak i do nacierających pojazdów przeciwnika.

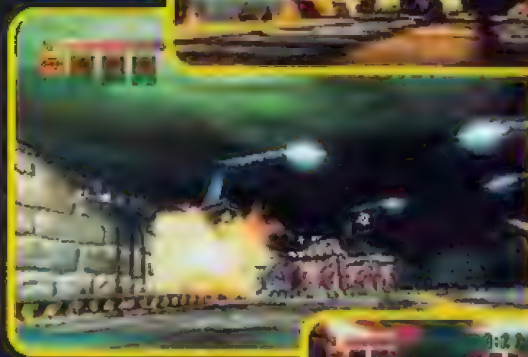
Oprawa gry zastępuje na ogromne uznanie TUNNEL B1 wygląda tak samo znakomicie na statycznych obrazkach jak i w ruchu.

Jest szybki, jest płynny. Jest ciemny, bo w większości podziemnych korytarzy panuje mroczna atmosfera. Wreszcie wszechobecne, wielokolorowe efekty LIGHT SOURCING, które ozdabiają niemal wszystkie światła strzałów, wybuchów czy też zwykłych lamp są po prostu rewelacyjne! Szkoda, że udostępniono widok jedynie z kabiny pojazdu.

Ocean'96, 1 gracz, Memory card, ocena: 80%



Dźwięk autentycznie ośniewa. Efekty strzałów kolejnego uzbrojenia, wybuchów

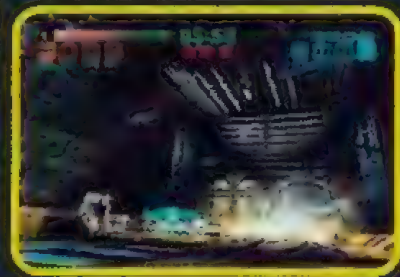


może się nie spodobać, z drugiej zaś strony, gdy już poiknie się haczyk, wciąga na dobre.

Gulash

i odbijania się od ścian brzmią naprawdę bardzo realistycznie i przestrzenie, zupełnie jak w jakimś tunelu. Jeśli zaś chodzi o muzykę, wbrew pozorom nie jest to szybko techno. Mroczna, pompatyczna i przyspieszająca dźwięki rozprostowują najbardziej skrócone włosy! Muzyka to zdecydowanie jeden z najmocniejszych punktów tej gry.

Do TUNNEL B1 należy podchodzić bardzo ostrożnie, nie jest to po prostu wszystkich. Istnieje duże prawdopodobieństwo, że



BURNING ROAD

BURNING ROAD to wzorowane w bardzo wyraźny sposób na DAYTONA USA najnowsze wyścigi samochodowe dla PlayStation. W grze można usiąść za kółkiem jednego z trzech specjalnie zmodyfikowanych samochodów, lub też najprawdziwszej ciężarówki klasy Monster Truck aby pościgać się na jednym z trzech bardzo różnych torów. Oczywiście, pojazdy różnią się od siebie parametrami takimi jak szybkość i przyczepność, lecz nie tylko! Każdy z nich wyma-

się od pozostałych na zakrętlach nie wypadając z nich przy pełnej prędkości (Monster Truck raczej zepchnąłby przeciwnika na pobocze). Podczas kolizji pojazdy ulegają zniszczeniu, co widać na ich karoseriach. W każdej chwili dostępna jest jedna z pięciu kamer; dwie z wnętrza pojazdu i trzy umieszczone za nim na różnym dystansie. Opcja REPLAY pozwala na obejrzenie i zanalizowanie całego wyścigu, a nie tylko najlepszych momentów.

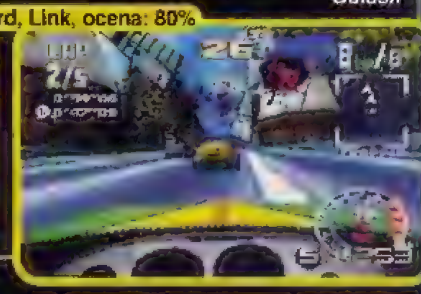
Grafika jest szybka, kolorowa, z dużą ilością tekstur. Efekty takie jak deszcz, śnieg czy pioruny znakomicie uzupełniają szybko umykającą spod kół trasę przejazdu. W przypadku dźwięku jest podobnie, trzymając klimat szybkich wyścigów samochodowych, a gitarowe riffy dodają tylko smaku. Jeśli z jakiegoś powodu nie podoba ci się FORMULA 1 (albo już się znudziła), a lubisz DAYTONA USA, śmiało tyka! BURNING ROAD. Długie godziny szaleńczej jazdy zapewnione!

Gulash

Funsoft'96, 1/2 graczy, Memory card, Link, ocena: 80%



rowanych samochodów, lub też najprawdziwszej ciężarówki klasy Monster Truck aby pościgać się na jednym z trzech bardzo różnych torów. Oczywiście, pojazdy różnią się od siebie parametrami takimi jak szybkość i przyczepność, lecz nie tylko! Każdy z nich wyma-



Gry dostarczył: PSX Projekt

SKELETON WARRIORS

SKELETON WARRIORS to klasyczna gra beat'em up, czyli po prostu chodzone mordobicie. Jednak zamiast gołych pięści bohaterowi dano do ręki miecz, którym będzie musiał się nieźle narobić przechodząc 21 poziomów pełnych (ponad 100 rodzajów) niegościnnie nastawionych istnień. Standardowo, na końcu każdego poziomu czeka wielki boss, oraz (niestandardowo) powietrzny skuter, którym trzeba odlecieć z tego nieprzyjemnego świata strzelając ile wlezie do wszystkiego co się rusza.

Graficznie **SKELETON WARRIORS** prezentuje się doskonale. Wszystkie postaci i tła zostały znakomicie wyrenderowane, animacja jest

plynna, zaś wstawki filmowe są mistrzowskie. Podobnie jest z muzyką, jest bardzo zróżnicowana, od technicznych kawalków aż po klimat rycerskiej uczy. Przy całym przepychu oprawy zapominano jednak o miódności. Gra szybko się nudzi, a trójwymiarowe wstawki z latającym pojazdem uważam za największą jej wpadkę. Wypożycz na weekend.

Gulash

Virgin'96, 1 gracz, ocena: 55%

ZAWARTOŚĆ. Sześć tras (plus dwie ukryte), trzy poziomy trudności. Skocznie, tunele, przyspieszające pojazdy boostery. Cztery różne leamy, których bolidy różnią się od siebie parametrami technicznymi. Pitstopy, w których można odnowić energię. Kilkanaście rodzajów broni i dodatków, świetna grafika i dźwięk, a także nieustanne uczucie pędu przy prędkości 300 km/h...

MIÓD. Pierwszy WIPEOUT zebrał spore ciężki za absurdalny poziom trudności. WIPEOUT 2097 jest

mistrzostwo świata w dziedzinie grafiki 3D. Wyżlewy z silników, wybuchy... coś pięknego!

DZWIĘK. Lepszy, Gruby, mocny głos zapowiadający

WIPEOUT (opis w SS'34) w swoim czasie był jedną z najładniejszych gier dla PlayStation. Teraz, gdy developerzy nauczyli się już

WIPEOUT 2097

w większym stopniu wykorzystywać moc tej konsoli, czas na drugą część wyścigów, w których korygując uprzednie błędy można wylądować jeszcze więcej z szarej masy. Rzadko się to udaje, lecz twórcom WIPEOUT ponownie udało się dokonać niemal cudu.

pod tym względem bardziej tolerancyjny, przy odrobinie samozaparcia pierwsze dwa tory są do przejścia już pierwszego wieczoru. Trochę trudniej będzie przy kolejnych dwóch, lecz prawdziwy młyn dopiero się zacznie na ostatniej parze. Są trudniejsze od wszystkiego co widziałem i wymagają perfekcyjnej znajomości reguł, a także nieludzkiego wręcz zgrania mózgu z joystickiem. Nie znaczy to jednak, że są nie do przejścia... poza tym gra jest po prostu znakomita!

GRAFIKA. W stosunku do pierwszej części grafika uległa stosunkowo dużym kosmetycznym poprawkom. Jest jeszcze szybciej, płynniej, bardziej kolorowo. Na początek efekt light sourcing, najlepiej go widać gdy wleci się do oświetlonego na czerwono tunelu i odpali rakietę. Dalej, znakomicie zrobione tła. Ciągłe coś się dzieje, np. jeździ metro czy też pada deszcz. Lepiej jest dopracowana animacja (prawie nie "lamia" się polygony), a intro rozpoczynające grę to po prostu arcy-

kolejne wydarzenia na trasie, strzały, wybuchy, eksplozje i cyfrowe echo w tunelach. Doskonały soundtrack z gwiazdami sceny techno i trip hop, m.in. Chemical Brothers, Future Sounds of London, Photek, a nawet Prodigy (Firestarter!) doskonale uzupełnia całość. Płyta WIPEOUT 2097 - THE SOUNDTRACK została wydana nawet u nas, w Polsce (tam jest ORBITAL).

WERDYKT. WIPEOUT 2097 należy do ścisłej czołówki gier dla Play-

Station. Jeśli odpowiada ci klimat futurystycznych wyścigów, lubisz muzykę techno i trip-hop, a przede wszystkim posiadasz Playstation, to razem z grą TEKKEN 2, WIPEOUT 2097 jest obowiązkową pozycją na liście zakupów świątecznych. Ta gra to prawdziwy killer!!!

Gulash

Psygnosis'96, 1 gracz, Memory card, Link, ocena: 92%

DESTRUCTION DERBY

Najlepiej sprzedająca się w Europie gra na PlayStation w 1995 roku okazała się wreszcie w wersji Saturn. Dla miłośców wyścigów i zniszczenia, jest to gra do miły w odbiorze. W grze nie ma rozdzielenia komponentów, wszystko dzieje się w jednej scenie. W grze cała siła jest skierowana na zniszczenie. Nieładny, szorstki i brutalny, w grze grajątkowi pod względem jakości grafiki, wyraźnie kuleje też szybkość animacji. Jeśli DESTRUCTION DERBY nie daje ci spać grzebiąc w mózgu i jeśli nie przeszkadza ci ślamazarna grafika – możesz inwestować.

Dystrybutor: BOBMARK

Reszcie użytkowników konsoli Saturn radzę się wstrzymać i skierować wzrok na drugą stronę, tę z NIGHTS.

Gulash

Psygnosis'96, 1 gracz, ocena: 50%

skoczeniu dziury), bądź też walka w czasie rzeczywistym (a nie podzielona na tury). STORY OF THOR 2 jest typowym przykładem konsolowej gry role-playing, wykonanym zgodnie z niepisanymi regułami tego gatunku. Główny bohater, Leon, zostaje wyznaczony

ze fabuła w miarę czynionych postępów staje się coraz bardziej intrygująca.

Moim zdaniem (i nie tylko moim, czego dowodzą wyniki sprzedaży konsolowych gier na świecie) takie rozwiązanie jest o wiele ciekawsze niż to stosowane w „poważnych” PC-owych eRPGach. W ten sposób krąg

THE STORY OF THOR 2

przez starego mistrza do wykonania niebezpiecznego zadania. Wkrótce okazuje się też, że to właśnie Leon będzie ratować cały świat, po drodze rozwiązując trudne zagadki i subquesty, aby w końcu stanąć do pozornie nierównej walki z samym Harryhasenem, panem zła wszelakiego.

Wykonanie całości jest bardzo porządne, szczególnie rzuca się w oczy czysta i kolorowa grafika (po firmie SEGA można się przecież tego spodziewać). Kraina, w której szaleje Leon jest żywcem przeniesiona z „Baśni z 1001 nocy” (wszyscy chodzą w turbanach, ciągle świeci słońce, życie jest piękne!). Gra się przyjemnie, zwłaszcza

Często trzeba rozmawiać z napotkanymi postaciami, można dowiedzieć się ciekawych i przydatnych rzeczy.



potencjalnych odbiorców zwiększa się (w taką grę może przecież z powodzeniem grać też fan zręcznościówek), i bardzo dobrze. Rynek właśnie takich gier RPG jest bardzo silny zarówno w Japonii jak i w USA (serie FINAL FANTASY czy LEGEND OF ZELDA). Wydaje się też, że powoli takie gry zaczynają zjednywać sobie graczy w Europie. Niedługo zatem pojawią się kolejne gry RPG utrzymane w tej

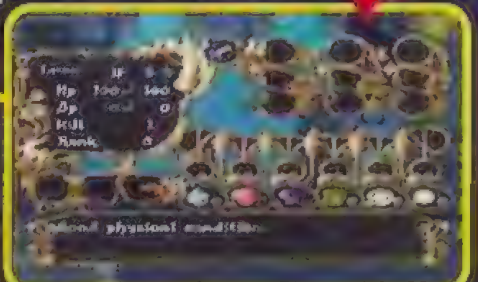
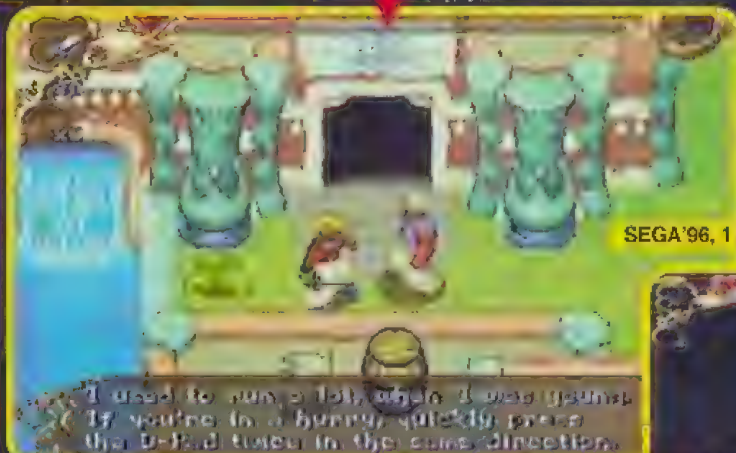
konwencji, i dobrze, bo STORY OF THOR 2 jest grą bardzo dobrą, którą polecam każdemu kto lubi trochę pokombinować i nie został pozbawiony przez naturę zręczności w palcach.

Gulash

Ekran statystyk są nieodłącznym elementem każdej gry RPG, w STORY OF THOR 2 na szczęście ograniczono je do jednego.

SEGA'96, 1 gracz, ocena: 80%

Konsolowe gry RPG bardzo różnią się od swoich komputerowych odpowiedników. Przede wszystkim świat otaczający bohaterów oglądamy nie z ich oczu, lecz z kamery umiejscowionej w górze ponad nimi. Ponadto często występują elementy zręcznościowe (polegające np. na prze-





Do Pałacu Idei zanosi się części snu. Gdy skończy się czas powracasz do swojej prawdziwej postaci.



Długo zapowiadany przez firmę SEGA nowy produkt autorów słynnej gry i maskotki SONIC już jest! I zupełnie tak, jak w reklamach, NIGHTS jest świetnie w każdym calu! Do tej pory nie widziałem gry, która daje taką przyjemność z grania jak właśnie ona. Wcielamy się w postać Claris lub Ellota cierpiących na sennie koszmary. W jednym z nich spotykają postać o imieniu NIGHTS, z którą identyfikują się właśnie we śnie ratując krainę Nightopia (a przez to i świat swoich sennych marzeń). Brzmi to skomplikowanie, lecz sama gra jest naprawdę prosta.

Kontrolując tytułowego bohatera trzeba zbierać błękitne kulki, za któ-

re otrzymuje się części snu. Dostarczenie wszystkich czterech części snu do Pałacu Idei powoduje zaliczenie poziomu. Bardzo proste, lecz bardzo wciągające i zabawne.

Grafika w NIGHTS wystrzeliwuje w kosmos. Jest świetna, szybka, płynna i kolorowa. Znakomite tła wspaniale uzupełniają akcję na pierwszym planie, a efekty takie jak multiple light sourcing (światło z kilku różnokolorowych źródeł w czasie rzeczywistym) obecne w grze przez cały czas, zrywają kask razem z plecami. Muzyka po prostu zapiera dech w piersiach, niewiele

innych soundtracków tak znakomicie dopasowuje się do gry i przyjemności z nią związanych, jak ten w NIGHTS. Muzyka zmienia się w zależności od sposobu prowadzenia gry, co też jest miłym i ciekawym dodatkiem. Powiem szczerze, NIGHTS ma najlepszą muzykę ze wszystkich gier jakie dane mi było widzieć (i słyszeć). Poza prześliczną grafiką i genialnym soundtrackiem wepchnięto w NIGHTS rewelacyjne sterowanie i co najważniejsze – megamiłośność!



Akcja gry rozgrywa się praktycznie wszędzie – na lądzie, w powietrzu i pod wodą!

wcześniej nie grałem w grę, w której sterowanie jest tak przyjemne. Spędziłem



pierwsze 30 minut latając sobie w górę i w dół, w lewo i prawo bawąc się świetnie i nie próbując wcale wypełniać misji. Najlepiej zobaczcie to sami, dorwijcie w swoje ręce analogowy joystick i zakręćcie kilka piruetów w powietrzu. Jeśli was to nie ruszy, to chyba jesteście z innej planety...

Jedynym minusem jest to, że bardziej doświadczonym graczom



SEGA'96, 1/2 graczy, ocena: 99%



Po każdym poziomie spotkasz się z Bossem. Tego wystarczy porzucić ostrą dookola

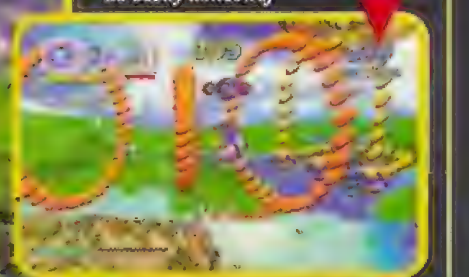


wystarczy kilka wieczorów na przejście wszystkich etapów. Jednak dzięki unikalnemu systemowi ocen (na końcu poziomu otrzymuje się ocenę) w NIGHTS można grać wiele razy, a zwłaszcza, że każdy będzie do niej wracał z przyjemnością.

NIGHTS to od czasu PANZER DRAGON ZIVEI najlepszy produkt na konsolę Saturn. Polecam ją każdemu, niezależnie jest wiek czy preferowane gatunki gier. Razem z analogowym kontrolerem może stanowić najlepszy prezent pod choinkę dla każdego miłośnika produktów SEGA.

Gulash

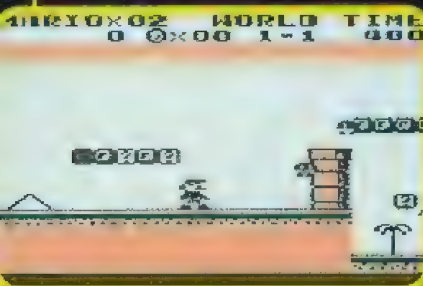
Przelatując przez pierścienie zdobywa się cenne punkty przydatne do oceny końcowej



Dystrybutor: Bobmark



SUPER MARIO LAND



Nintendo '90, 1 gracz, ocena: 70%



Nintendo '89, ocena: 75%



wspaniała realizacja. Przekonuję się, że ludzie z Nintendo jak nikt na świecie rozumieją gry i potrzeby gracza.

W TENNIS możesz grać sam lub z kolegą potoczonym z tobą przez kabel. Do tego momentu musisz mieć dwie konsolki i specjalne złącze. Zabawa zyskuje niesamowitą jakość.

Gdy nie wolisz grać sam, komputer zastrzeże ci cztery poziomy trudności i możliwość włączenia muzyki, która będzie towarzyszyć efektom dźwiękowym. Pierwsze dwa poziomy gry są w miarę proste. Ukon-

Kolejnym starym jak węgiel tytułem, dzięki któremu miliony ludzi na całym świecie przekonały się do Nintendo jest SUPER MARIOLAND. Mniej w tajemniczym wyjaśniam, że tytułowy bohater tej platformówki od zawsze był maskotką produktów Nintendo i jest również sztandarową postacią kojarzoną z Nintendo 64 – najnowszą konsolą tej firmy.

Od czego się więc zaczęło? W SML wcielasz się w postać przesympatycznego hydraulika Mario, który wychodząc na ratunek swojemu bratu musi przebyć długą i niebezpieczną wędrowkę przez kilkanaście poziomów. Przeciwnikami Mario są owadokształtne oraz pelzające istoty. Najskuteczniejszym sposobem na eliminację wroga jest naskoczenie mu na grzbiet (jak w gangsterskich filmach o czarnuchach). Unieszkodliwieni pozostawiają po sobie mnóstwo bonusów, które należy skosztować. Penetrując okolice nie zapomnij o innych ciekawost-

kach, szczególnie o grzybach. Po zjedzeniu grzybka Mario powiększa się, stając się dzięki temu bardziej operatywny i skoczny. Po wejściu w wybrane rury dostajesz się do bonusowych poziomów. Tam zaopatrzysz się w dodatkowe punkty.

Przy akompaniowaniu fajnej muzyki granie w SUPER MARIOLAND dostarcza nieprawdopodobnych wrażeń. Jeśli zagrasz raz, staniesz się fanatykiem wszystkich gier z hydraulikiem. W przypadku tego tytułu nie jest w stanie zniechęcić uboga grafika – naturalnie w stosunku do poziomów gier z 1996 roku.

Wicik

Dostarczył: American Computers & Games

TENNIS

Dawno temu rozpocząłem przygodę z konsolką Game Boy od dwóch pozycji: SUPER MARIOLAND i TENNIS. Bardzo się one różnią, jednak łączy je

spaniała realizacja.

Przekonuję się, że ludzie z Nintendo jak nikt na świecie rozumieją gry i potrzeby gracza. W TENNIS możesz grać sam lub z kolegą potoczonym z tobą przez kabel. Do tego momentu musisz mieć dwie konsolki i specjalne złącze. Zabawa zyskuje niesamowitą jakość.

czenie zajmie ci kilkanaście godzin intensywnego grania. Odmienne dwa stanowiska wyczerpanie dla prawdziwego gracza.

Rozgrywkę prowadzi dwóch przeciwników. Pierwszym wykonujesz wysokie loby, zaś drugim mocne odbicia. Przy serwisach przycisk „A” zapewni ci precyzyjną i celną zagrywkę, ale łatwą do odebrania. W przypadku wciśnięcia przycisku „B” zagrywka stanie się mocniejsza, trudniejsza do odebrania, ale narażona na nietrafienie w pole. Samo prowadzenie meczu nie może się nudzić, bowiem te dwa przyciski oferują kilka wariantów zagrania w ataku i obronie. Przejścia od ataku przy siatce do obrony przed lobem za plecy wyciskają z uszu miód!

Polecam tę grę każdemu, pomimo ubogiej grafiki. Asyserwisowy, ściana, smecz, rorko, baczka – to wszystko można tu znaleźć.

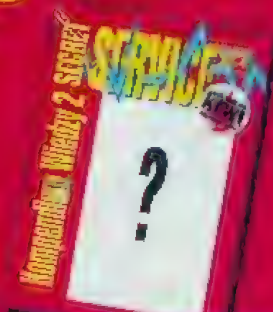
Wicik



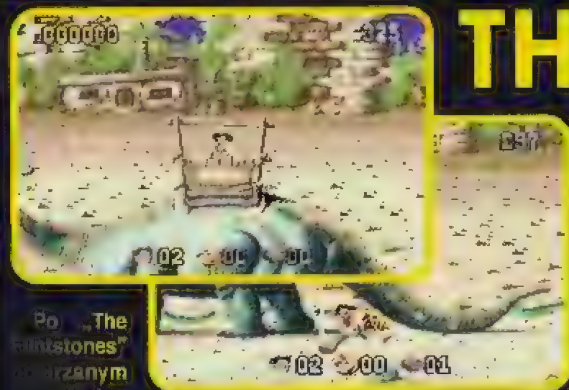
ODŁÓŻ DYCZĘ!!!

- Historia gatunku Cyberpunk
- Co nowego w stylu Manga?
- Encyklopedia Sailor Moon
- Zbiór Tipsów z całego roku
- SaveGamer
- Taktyka w piłce nożnej
- Podręcznik strategii wojennej
- Opowiadania s-f (cyberpunk, fan-fiction, MK3)
- Kurs latania + uzbrojenie lotnicze
- Mega Kombat Korner

- Wywiad z twórcami MK
- Ciosy i kody do MK3 na wszystkie platformy
- Wszystko o grach: Civilization 2, Command&Conquer, Jagged Alliance, Syndicate Wars, Quake, UFO, UFO2, Warcraft 2, „Z”
- Podpowiedzi, opisy misji, kody i nieudokumentowane sztuczki
- Spis treści wszystkich numerów
- I inne!!!



KOMPEDIUM WIEDZY 2 jest grubą, bogato ilustrowaną książką poświęconą wszystkim co interesuje graczy. Objętość ok. 350 stron, po nowym roku będzie dostępna w sprzedaży wysyłkowej. Szczegóły za miesiąc.



Po „The Flintstones” przyznany mi by-
ławany, w przeciwieństwie do więk-
szodziałwy. Z myślą o najmłodszych gra-
niezmordowana firma OCEAN wydała
mówkę pod analogicznym tytułem.
wciel w postaci pasjonatów re-

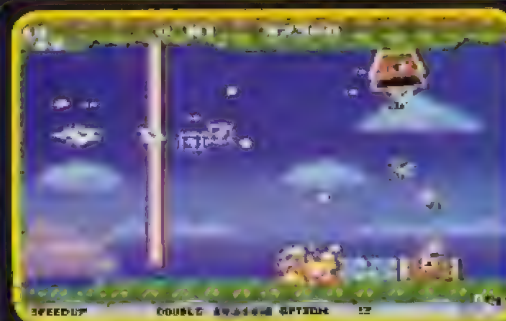
THE FLINTSTONES

Wędrówka Freda prowadzi przez
pięć długasných i zróżnicowanych
poziomów. Aby je przejść, musisz
uniknąć kontaktów z dzikimi jaski-
niowcami. Ci nieokrzesani koleśie
mają na ciebie dużo sposobów.
Najskuteczniejsze z nich to maczuga
i kamienie. O ile maczuga działa
poprawnie w bliskim kontakcie, o
tyle kamieniem można cisnąć na
odległość. Strzeż się więc takich
sytuacji! Na szczęście siły się wy-

równują, gdyż fabryczny maszynon zosta-
jesz w maczugę. Przy każdej penetracji
okolic masz nawet szansę znaleźć garść ka-
mieni, które swiemiestwami mogą nawet naj-
potężniejszego jaskiniaka przyćmieć. Twoja pry-
watność nie jest zagrożona, bo do wami z
głównymi bohaterami nie ma kontaktu.

mi i motylicami wątrobowymi. Na myśl o
ostatnich robi mi się niedobrze.

THE FLINTSTONES ma bardzo ładny dźwięk
i doskonałej jakości dźwięk. Średnio-
parze z młodnością, bowiem momentami tak
ko się potapać co należy zrobić. Przy pła-
mowym charakterze gry jest to lekkim nieporo-
zumieniem. Poza tym drobnym „incydentem”
do niczego nie mogę się przychylić. Zapom-
niałem o jednym – przez otyłość Fred cały
czas obrzydliwie sapie. Po kilku
godzinach gra-
nia doprowadzi-
to mnie to do
szaru. Oo dziś
przechadze na
scieżdce.



Romysł sparodiowania innych
komputerowych oraz popular-
nawiasi żywcem wziętych
kreskówek trawiam
skopaly. Tym bardziej, jeśli
do doskonałym pod-
warzając, oczywiście bez-

PARODIUS

sobie jaj z in-
nych.

W grze łazisz
w prawo i strze-
lasz do wszyst-
kiego co się ru-
sza, bądź się nie
rusza, ale daje
się zniszczyć. Po

rozważeniu grupy przeciwników
otrzymujesz bonusowy ładunek,
który zamieniasz na dopalki. Przy
dobrym zbieraniu bonusów i bez-
kolizyjnym locie masz szansę
w krótkim czasie uczynić ze swego
kulażka i niepotężnego ma-

Podoba mi się, że możesz wy-
brać jeden z kilku stateczków,
które oprócz wyglądu zewnętr-
nego (zwykły, prosiak, delfin)
różnią się też arsenalem i szyb-
kością. Czynniki te determinują
sposób grania. PARODIUS do
pewnego stopnia przypomina mi
znany z Amigi hit PROJECT X. Te
wnioski wynikają z podobne-
go systemu dopalek, który,
w zależności od preferencji,
zmieniasz ręcznie lub auto-
matycznie. Po wyborze broni
z głośników telewizora wydo-
brzają się głosy.



idealną grą dla zwolenników
ostrego strzelania i humoru prze-
duże „H”.

Konami '96, 1 gracz, ocena: 80%



ADDAMS FAMILY VALUES

„Rodzina Addamsów” leciała swego czasu
u nas w kinach. Taki fajny horror na weselo. A
jako że tradycją firmy OCEAN od zawsze było
wydawanie gier opartych o przeboje filmo-
we, doczekaliśmy się i wersji konsolowej.

O ile jednak OCEAN z reguły produkował
strzelaniny lub platformówki, to ku mojemu
zdziwieniu ADDAMS FAMILY VALUES okazał

jest przygodówką z elementami zręczności-
owymi. W mojej historii obcowania ze SNES'em
stanowi to pierwszy kontakt z tego typu grą.

Akcja widziana jest od góry pod pewnym
kątem. Zasadą gry jest wykonanie szeregu
czynności, które mają doprowadzić do urato-
wania zaginionego dzieciaka. O tym co należy
wykonać dowiadujesz się z szeregu przepro-
wadzanych rozmów. Ponieważ
twoja rodzina jest liczna, chę-
tnych do pogawędki są, czas bez
liku.

Wykonywanie poszczegól-
nych czynności nie nastęrcza
kłopotów, a kolejne zdarzenia są
logicznie powiązane. W razie
problemów zajrzyj do instrukcji,
gdzie w części z podpowiedziami
znajdziesz potrzebne informacje.

Dla potrzeb gry spreparowano
obszerną i zróżnicowaną wizual-
nie i treściowo krajinę. Gdy uda ci

Ocean '94, 1 gracz, ocena: 87%



się rozwiązać jeden problem, momentalnie po-
jawiają się następne. W innych okoliczno-
ściach dałbyś sobie spokój, ale nie w przypad-
ku tej gry. ADDAMS FAMILY rządzi na całej li-
nii, bo jest straszne, momentami śmieszne, a
nade wszystko piekielnie wciągające! Cieszę
się, że osobą, w którą się wcielasz jest tak
brzydki, że aż uroczy Fester!

Wick



ALADDIN

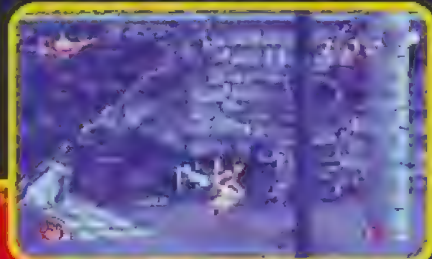


Aladdin jest moim ulubionym filmem animowanym z wytwórni Walta Disneya. Zauważyłem wspaniały humor i głęboki jak na kreskówkę sens. Mniej więcej gdy film wchodził na ekran, w kinie, DISNEY INTERACTIVE... z debiutanckich platformówek... udało podbić serca tysiący... dostępnych w...
 Wydawca: Disney
 Platformy: Sega Mega Drive

Moją uwagę od razu przykuły, przekomiczne figle Dżina i świetna muzyka, połączona z bajecznie kolorową grafiką. Na dziesięciu poziomach oprogramiści zawarli mnóstwo przesłanek, prostą i łatwą zabawę, okraszoną porcjami świetnych widoków. Widać dużą pomysłowość w projektowaniu scen i poziomów. Nie odczuwa się ani sekundy nudy, gra nie ma przestoju, jest dynamiczna i zróżnicowana.

Główny bohater...
 Platformy: Sega Mega Drive

Widok, oprócz tego świetnymi przerywnikami w kształcie się z Arabusami jest poziom przypominający MAGIC CARPET, bowiem dodatkowym



orazem ze zmaganiach z wrogami staje się idący dywan. Dla fanów platformówek i nie tylko ALADDIN stanowi idealną propozycję, która nie znuży się przez kilkanaście kolejnych wieczorów.



Wydawca: Disney
 Platformy: Sega Mega Drive

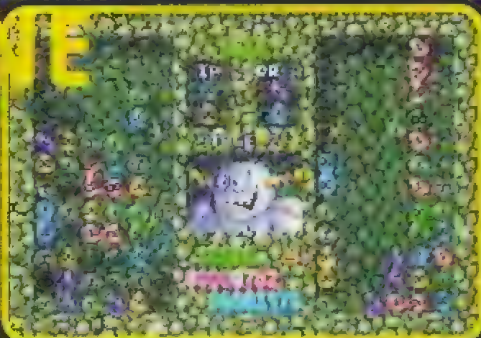
Disney '93, ocena: 85%

MEANBEAN MACHINE

Doctor Robotnik urodził się chory umysłowo. Gdy miał 13 lat wydał sobie za cel jest kosmitą, bo na twarzy pojawiły mu się pierwsze diody. W wieku 15 lat zaczął interesować się nawet pannami ale nie będą przytaczał, od której strony. W każdym razie gdy podróż skończył smieszny maszynę. Została jej działania posłużyła jako materiał na bardzo tajemniczą grę logiczną dla jednego lub dwóch graczy. Rozgrywkę zawsze prowadzi komputer, dlatego poleć walnąć dwa prostokąty i równaj poziomom, celem zadaniem jest ułożenie spadających z góry szronek fasoli w pionowe lub prostokątne kolumny. Gdy w takiej kolumnie zgrząda się cztery jednokolorowe ziarenka, kolumna znikła. Po zakończeniu automatycznie opadnie ciemność, a jedynym zamachem poręczymy znowu...
 Wydawca: Sega
 Platformy: Sega Mega Drive

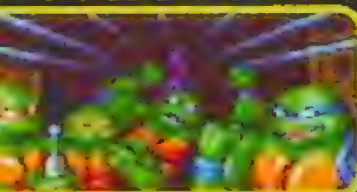
ćwierkanie wróbił na wiosnę!

Poziom rozgrywki w przypadku grania z komputerem jest bardzo wysoki. Po trzecim lewelu nie sposób cokolwiek wskazać. Receptę pozostaje zagranie z panną lub kolegą (polecam pierwszy wariant). Jeśli w grze logicznej naciśnię postać jest Doktor Robotnik, to grafika i dźwięk muszą być O.K. Tak właśnie jest. Umiejętność gra na miłość!

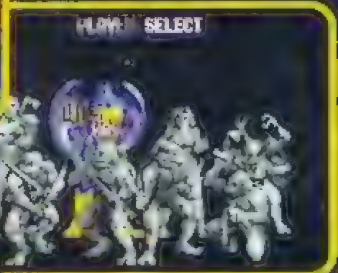


Sega '93, ocena: 70%

TURTLES TOURNAMENT



Zółwiami ninja podniecał...
 Wydawca: Konami
 Platformy: Sega Mega Drive



Dostarczył: Bobmark

...
 Platformy: Sega Mega Drive

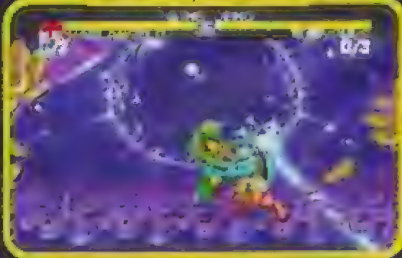
W tej grze o zbyt długim tytule, możesz grać sam lub z osobą towarzyszącą. W przypadku grania w pojedynkę przy-

dzie ci wykonać sekretnej misje rozwalenia kilku kółków. Dokonasz tego wędrując z planety na planetę, pod warunkiem, że z koleśka zostanie krwawa miazga. Do wyboru masz cztery żółwki i czterech kumpi. Każdy z nich posiada po kilka ciosów specjalnych, które jasno rozpisane są w instrukcji. Jak to w mordobiciu bywa, granie jest dynamiczne i nie posiada przestoju. Moment dekoncentracji lub nieuwagi równoznaczny jest z słabszymi przeciwników. Proponuję zawsze być czujnym, a przede wszystkim szybszym od lewara.

Pomimo sporej dynamiki granie pozbawione jest piętrostwa. Wrażenia jakiegoś odnośnym grając w tę grę...
 Platformy: Sega Mega Drive

tem jak bycie...
 Platformy: Sega Mega Drive

Konami '93, ocena: 55%





Do każdej z konsol mamy do wyboru szeroką gamę najróżniejszych osprzętów, w tym m.in. joypadów. Moment, w którym Nintendo zaprezentowało joypad do swojej najnowszej superkonsoli Nintendo 64 niewątpliwie przejdzie do historii, czegoś takiego jak analogowy joypad jeszcze w historii konsol nie było.



Pistolety, z których opętańczo strzelamy w telewizor stają się coraz popularniejsze. Saturn ma swój VIRTUA GUN, czas więc na PSX. Firma LOGIC3 idzie jednak jeszcze dalej – ich pistolet PREDATOR jest kompatybilny z obiema konsolami!

Błyskawicznie zarcagowała SEGA, wprowadzając na rynek 3D CONTROL PAD czyli nowy joypad analogowy sprzedawany ra-

i dwa pod spodem. Przy pomocy specjalnego przełącznika (Mode Switch) użytkownik może przełączać się pomiędzy trybami pracy.

czekam z niecierpliwością (jednym z kandydatów jest na pewno SONIC 3D).

Gulash

Analog 3D Control Pad



zem z grą NIGHTS, która jest poważnym kandydatem na megahit 1996 roku.

3D CONTROL PAD jest duży i odpowiednio ciężki. Analogowa część została zrealizowana w postaci kulki z wyprofilowanym miejscem na kciuk. Kulka stawia opór, a puszczona zawsze wraca na środek. PAD posiada osiem przycisków Fire z podstawowego joya – sześć po prawej stronie

Nawet najlepsze urządzenie jest bezwartościowe jeśli leży w kącie. SEGA obiecuje już niedługo gry wykorzystujące analogową część 3D CONTROL PAD, a znając tę firmę



Dystrybutor:
BOBMARK, Warszawa
ul. Smocza 18
Cena (z grą NIGHTS)
(z VAT-em): 350,- zł

Nie przestyszeliście się, PREDATOR działa zarówno z SONY PlayStation jak i z SEGA Saturn. Możliwe jest to dzięki zastosowaniu specjalnej

wał), regulację szybkości przesuwania celownika i kilka innych bajerów. Przy oddawaniu strzału diody umiejscowione pod lufą pistoletu migają.

Kabel pozostał tej samej długości co w VIRTUA GUN.

Firma LOGIC3 jest znana z szerokiej

bór pomiędzy dwoma pistoletami, a właścicielom PSX pozostaje jedynie czekać na europejskie premiery gier wykorzystujących pistolet.

W zapowiedziach jest kilka z nich, m. in. DIE HARD TRILOGY

Predator

wtyczki, która pasuje do portów joypadów obydwu konsol. PREDATOR posiada kilka funkcji, których VIRTUA GUN był pozbawiony. Przełączniki pozwalają na wprowadzenie bardzo przydatnej opcji AUTO LOAD (nie trzeba przeladowy-

oferty produktów do wszystkich konsol, PeCetów i Amig. Wypuszczenie produktu działającego z dwiema konsolami uważam za dobre posunięcie. Posiadacze Saturna mają teraz wy-

i CORPSE KILLER. Saturn oczywiście czeka na VIRTUA COP 2.
Gulash

Dystrybutor: PHU LANSER
82-300 Elbląg, ul. Skrzydlata 1a
tel. (0-55) 33-93-65

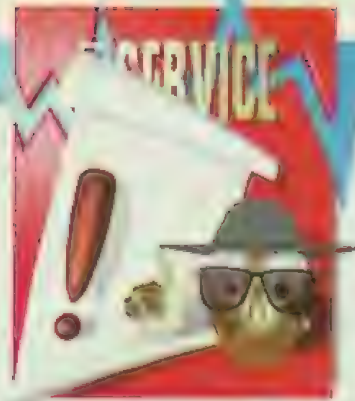


Saturn

PSX

SECRET SERVICE #41

67



W listach do redakcji często prosicie o bliższe informacje na temat nowych konsol. W artykułach, które opublikowaliśmy do tej pory, przedstawiliśmy techniczne i użytkowe zagadnienia dotyczące dwóch najważniejszych – SONY PlayStation i SEGA Saturn. Dziś podejmiemy do tematu od bardziej przyziemnej strony – postaramy się odpowiedzieć na nurtujące was problemy, które sprowadzają się do pytania: którą konsolę wybrać?

W związku ze zbliżającymi się świętami oddajemy do waszych rąk mały poradnik, który powinien pomóc wybrać odpowiadający wam sprzęt. Pamiętajcie jednak, że zamieszczone tu uwagi to jedynie wskazówka, mająca pomóc wam przy wyborze. Natomiast decyzja należy do was, bo to wy będziecie płacić. My możemy jedynie udzielić niezbędnych informacji, abyście nie kupili przysłowiowego kota w worku. I jeszcze jedno, nie jesteśmy w stanie odpowiedzieć wam na pytanie, która konsola jest lepsza. Chyba oszalałbym, gdyby kazano mi wybierać. Kocham po równo obie maszyny i mam obie.

W tabelce znajdują się czysto techniczne informacje na temat obu, poniżej zaś wyjaśnienia każdego z punktów.

■ Omówienie

1. Czytnik CD

Obie konsole zostały wyposażone w czytnik 2xSpeed podający dane z szybkością 300 KB na sekundę. Prędkość taka zupełnie wystarcza do odtwarzania pełnoekranowych filmów w 16 milionach kolorów (na Pentium 100 potrzebny jest CD-ROM 6x lub nawet 8x). Jest to możliwe dzięki odpowiedniej architekturze wewnętrznej. W przypadku doczytywania kolejnych poziomów gry, oczekiwania niekiedy może trwać nawet kilkanaście sekund.

2. Kompatybilność

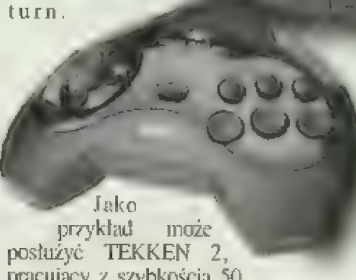
Tutaj wyraźną przewagę ma Saturn. Z odpowiednim modulem VIDEO CD potrafi czytać filmy zapisane na płytach kompaktowych (standard MPG). Dzięki programowi PHOTO CD SYSTEM może czytać też zdjęcia zapisane na krążku w formacie Kodaka. Obie konsole czytają swoje własne gry oraz pozwalają na odgrywanie płyt z muzyką.

3/4. Procesor i koprocesor

Naprawdę, nie sposób powiedzieć, który z procesorów jest mocniejszy. To, że Saturn posiada dwa procesory główne na miejsce jednego w PlayStation, jeszcze nic nie znaczy (jeden z procesorów służy do wyświetlania grafiki, a drugi do generowania tła). Natomiast obecność koprocesorów przemawia na koszt konsoli firmy SEGA, dzięki nim system potrafi wykonać więcej zadań jednocześnie.

5. Grafika

Z danych wynika, że PlayStation generuje grafikę nieco szybciej niż Saturn.



Jako przykład może posłużyć **TEKKEN 2**, pracujący z szybkością 50

klatek animacji na sekundę. Kontrast stanowi **VIRTUA FIGHTER 2**, który drastycznie przewyższa konkurenta rozdzielczością. Podobnie jest w przypadku np. **RIDGE RACER REVOLUTION (50 k/s)** i **SEGA RALLY (30 k/s, ale większa rozdzielczość)**. Wydaje się więc, że każda z firm lansuje mocny punkt swojej konsoli. Jeśli chodzi o techniczne szczegóły, to nie ma się czym przejmować. Jeszcze żadna gra nie wykorzystwała w pełni mocy żadnej z platform.

6. Pamięć

Obie konsole mają po tyle samo pamięci podstawowej. Saturn ma o pół megabajta więcej pamięci graficznej, dzięki czemu gry są w stanie pracować w wyższej rozdzielczości.

Bufor muzyczny w PSX służy do przeladowywania odgrywanej z płyty CD muzyki (szczególnie dla DSP). Saturn posiada dodatkowo 512 KB pa-

Saturn czy

mieci cache, która służy do przyspieszenia operacji doczytywania. Część gier korzysta z niej w sposób bardzo dobry (**NIGHTS**), a część nie wykorzystuje go w ogóle (**UMK3**).

7. Dźwięk

Pełnie nie trzeba się przejmować ilością kanałów. 90% gier z obydwu platform czyta muzykę bezpośrednio z kompaktu, a pozostałe 10% korzysta z przesampłowanych danych. Zajmuje to tylko jeden kanał, pozostałych 23 (w przypadku PSX'a) lub 31 (w Saturnie) służy do generowania efektów dźwiękowych. Przynam, że nie

cy się z superkonsoli. Wbudowany w PlayStation player do płyt muzycznych udostępnia trzy rodzaje cyfrowego echa. Saturn zaś ma jedno echo i obniżanie lub podwyższanie dźwięku w czasie rzeczywistym.

8. Wyjścia

Tutaj zdecydowanie rządzi PlayStation ze swoimi trzema wyjściami. Pierwsze z nich, S-VIDEO, jest przeznaczone dla telewizorów nowej generacji. Drugie, RGB, to standardowe trzy kable chinch (wizja, audio-lewy i audio-prawy). Dzięki niemu można podłączyć konsolę do wieży stereo (kable audio) i telewizora jednocześnie (wizja). W komplecie z konsolą znajduje się przejściówka z chinch na EURO, dzięki której możliwe są dwie kombinacje (wszystko do TV lub tylko wizja do TV). Trzecie wyjście, EURO, może być wykorzystane jedynie po zakupie odpowiedniego

kabla (patrz: **PERYFERIA**). Zakup kabla EURO jest opłacalny, bowiem sygnał niskiej częstotliwości generowany na jego końcu jest znacznie lepszy od zwykłego. Pozwala on też na podłączenie japońskiej bądź amerykańskiej konsoli (system NTSC) do telewizora pracującego w systemie PAL. Saturn posiada jedynie wyjście EURO, które zmusza użytkowników do podłączenia całości do telewizora. Jeśli ktoś chce mieć dźwięk z wieży, musi dokupić specjalny kabel A/V.

9. Peryferia

Jeśli chodzi o ilość sprzętu, Saturn jest górą. Po pierwsze, w przeciwieństwie do PlayStation konsola firmy SEGA ma w budowaną kartę pamięci. Dostępnych jest 200 bloków (każda gra zużywa inną liczbę), na przykład jednocześnie mieszczą się savegame'y z gier **PANZER DRAGON 2**, **VIRTUA FIGHTER 2**, **SEGA RALLY** i **VIRTUA COP**. Inna gra, **STORY OF THOR 2** zabiera aż 130 bloków. W sprzedaży jest jednak dodatkowa karta pamięci, o większej pojemności. O ile dla Saturna nie jest ona niezbędna, w przypadku PlayStation radzę od razu dokupić kartę pamięci (choć część gier nadal pracuje w systemie kodów). Po drugie, dla Saturna jest **MPEG ADD-ON**, cart, dzięki któremu można oglądać filmy zapisane

w formacie VIDEO CD oraz program PHOTO CD SYSTEM, który pozwala przeglądać zdjęcia zapisane na płytach CD. SEGA wprowadziła właśnie na japoński rynek zestaw do surfowania po Internecie (a także grania w kilka osób, np. w DAYTONA USA), dla Saturna składający się z modemu i klawiatury, jednak jeszcze nie jest on dostępny w Europie.

Jest pistolet, specjalnie do VIRTUA COP (ale już niedługo będzie gun dla PlayStation). W ofercie firmy SONY jest jeszcze kabel LINK dla PlayStation pozwalający na połączenie dwóch konsol, dzięki czemu można np. ścigać się we dwóch (oczywiście potrzebne będą jeszcze dwie konsole, dwie gry i dwa telewizory) w grze RIDGE RACER REVOLUTION lub strzelać do siebie w KRAZY IVAN. Kabel A/V dla Saturna i SCART dla PSX'a już omówiłem.

	SEGA SATURN	SONY PLAYSTATION
Czytnik	CD-ROM o szybkości 300 KB/s.	CD-ROM o szybkości 300 KB/s
Kompatybilność	SEGA SATURN, CD AUDIO, PHOTO CD, VIDEO CD.	SONY PLAYSTATION, AUDIO CD
Procesor	2 x Hitachi SH2 RISC 28.6 MHz, 2 x 25 MIPS.	32-bit RISC 33 MHz
Koprocesor	Hitachi SH1, DSP, Motorola 68000.	brak
Grafika	900 000 cieniowanych polygonów na sekundę, 300 000 teksturowanych polygonów na sekundę, rozdzielczość do 720x576, do 16.7 miliona kolorów.	1500 000 cieniowanych polygonów na sekundę, 360 000 teksturowanych polygonów na sekundę, rozdzielczość do 640x480, do 16.7 miliona kolorów.
Pamięć	2 MB pamięci podstawowej, 1.54 MB pamięci graficznej, 540 KB buforu muzycznego, 540 KB CD-ROM cache, 256 KB Savegame.	2 MB pamięci podstawowej, 1 MB pamięci graficznej, 540 KB buforu muzycznego.
Dźwięk	24 bity 44.1 KHz, 32 kanały PCM, 8 kanałów FM.	24 kanały 44.1 KHz, DSP.
Wyjście	Eurozłącze stereo	Eurozłącze stereo, S-VIDEO, RGB.
Peryferia	MPEG ADD-ON, PHOTO CD SYSTEM, karta pamięci, kabel A/V, pistolet, modem i klawiatura.	karta pamięci, kabel SCART, kabel LINK.

3. Najlepsze tytuły

Największymi atutami SONY są dwie firmy piszące gry dla PlayStation: NAMCO i PSYGNOSIS. Ze

cym z faktu posiadania konsoli Saturn jest swego rodzaju ekskluzywność, czyli dostęp do wspaniałych konwersji z automatów firmy SEGA, które nigdy nie pojawiają się na żadnej innej konsoli. Trzeba też pamiętać o wieloletnim doświadczeniu firmy w branży gierkowej, o maskotce SONIC i wreszcie o najlepszym na świecie teamie developerów „AM2” (faceci od VF2 i SEGA RALLY uderzają rzadko ale zabójczo!). Nie do pogardzenia jest też możliwość rozbudowy konsoli o modem (to przecież zupełna nowość, konsola pozwalająca na łączenie się z Internetem!).

2. Słabe punkty

Skomplikowana architektura konsoli z którą słabsi developerzy nie radzą sobie w wystarczającym stopniu. Pierwsze gry dla konsoli (DAYTONA USA, VIRTUA FIGHTER) SEGA dziś określa jako „test” dla developerów. Przypomnijmy sobie też DESTRUCTION DERBY, WIPEOUT czy TOSHINDEN REMIX – te gry są, ale ich konwersja pozostawia trochę do życzenia. Ogólnie mniej tytułów dostępnych na rynku.

wania z kolejnymi konwersjami z automatów: FIGHTING VIPERS, VIRTUA COP 2, MANX TT SUPERBIKE i wreszcie VIRTUA FIGHTER 3. PIĘĆ GIER, KTÓRE TRZEBA MIEĆ: VIRTUA FIGHTER 2, SEGA RALLY, VIRTUA COP, PANZER DRAGON 2, NIGHTS.

■ Na koniec

Mam nadzieję, że po przeczytaniu tego artykułu rozjaśniło się wam nieco w głowach i będziecie w stanie łatwiej podjąć decyzję. Wybierzcie mądrze i kochajcie swoją konsolę. Raz na jakiś czas będziecie przecież musieli nakarmić ją jakąś nową gierką... A jeśli nie macie konkretnego faworyta, to kupcie którąkolwiek z nich – i tak nie będziecie żałować. Zarówno Saturn jak i PSX to wspaniałe maszyny, za którymi stoi potęga macierzystych firm.

Marcin K. Górecki

■ Słowniczek:

POLYGON: Każdy obiekt trójwymiarowy składa się z wielokątów (99% systemów graficznych buduje obiekty z trójkątów). Dla przykładu, sześcian zbudowany jest z 12 polygonów (trójkątów).

DSP: Skrót od DIGITAL SOUND PROCESSING. Chip ten jest odpowiedzialny za efekty dźwiękowe takie jak echo, wyciszenie, obniżanie i podwyższanie dźwięku w czasie rzeczywistym bez przyspieszania. Chipy DSP montuje się od kilku lat w prawie każdej lepszej miniwieży.

PRZESAMPLOWANE DANE: Muzyka nagrana na płytę cyfrowo, w postaci pliku danych. **DEVELOPER:** Osoba/firma zajmująca się pisaniem gier.

Dystrybutorzy konsol:

SEGA Saturn – BobMark
Warszawa, ul. Smocza 16
Cena: 999,- zł

SONY PlayStation – SONY Poland
Warszawa, ul. Grzybowska 80/82
Cena: 999,- zł

Playstation?

Teraz, gdy wiecie już wszystko o sprzęcie, czas przyjrzeć się bardziej przemyślnym rzeczom.

■ Sony Playstation

1. Mocne punkty

W zgodnej opinii developerów na całym świecie, PlayStation jest obecnie najłatwiejszą platformą do pisania gier. Potwierdza to nowy projekt firmy SONY, już niedługo w Japonii każdy będzie mógł nabyć specjalną wersję PlayStation (za śmieszna cenę, poniżej 1000 dolarów), na której będzie można pisać własne gry lub dema (będzie to komplet: PSX, specjalna karta do PC oraz oprogramowanie dla PeCeta) bez prawa do ich publikacji (konsola z takim papierkiem kosztuje ogromne pieniądze). Nie do pominięcia jest też fakt, że firma SONY ma ogromny kapitał, dzięki czemu chociażby MORTAL KOMBAT 3 ukazał się 6 miesięcy wcześniej dla PlayStation niż dla Saturna, podobnie jak STREET FIGHTER ALPHA czy RESIDENT EVIL. Oczekujcie podobnych operacji w najbliższym roku (myślę m.in. o MK4). PlayStation posiada też większą bibliotekę tytułów niż Saturn.

2. Słabe punkty

Łatwość programowania konsoli ma też i swoje ujemne strony, bowiem za pisanie gier biorą się firmy średnie lub nijakie. Owocuje to istnym zalewem gier, często kiepskich. Trzeba też pamiętać, że SONY nie ma wieloletniego doświadczenia w branży gier video (walkman to nie wszystko). Dla niektórych dużym minusem może też okazać się niemożność rozbudowy konsoli.

stajni NAMCO wyszły takie hity jak: TEKKEN, TEKKEN 2, RIDGE RACER i RIDGE RACER REVOLUTION (pomijając po drodze kilka innych). PSYGNOSIS wydało między innymi WIPEOUT, WIPEOUT 2097, DESTRUCTION DERBY (których to odpowiedniki dla Saturna są chyba specjalnie tak zrobione, by być gorszej jakości) oraz FORMULA 1. Niedługo T E K - K E N

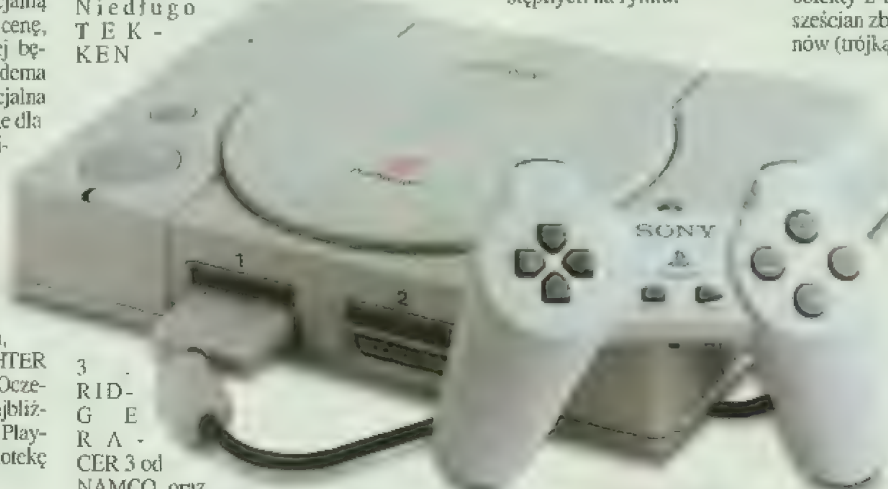
3. Najlepsze tytuły
Przed wszystkim hity firmy SEGA z automatów: VIRTUA FIGHTER 2 (ta gra jest po prostu fenomenalna), VIRTUA COP, SEGA RALLY. Dalej gry pisane specjalnie z myślą o konsoli: NIGHTS, PANZER DRAGON 2 i inne. Developerzy pracujący dla firmy SEGA dobrze znają już architekturę konsoli i wiedzą jak ją wykorzystać. Niedługo uderzy trzecia generacja oprogramo-

2. Słabe punkty
Największym plusem wynikają-

■ Sega Saturn

1. Mocne punkty

Największym plusem wynikają-





Przed nami Święta – czas wielkich zakupów. Wielu z was pewnie planuje kupno komputera (zamiast kupna jednej z opisywanych na poprzedniej stronie konsol), zmianę starego gruchota na całkiem nowiuśkiego PeCeta, lub przynajmniej wymianę niektórych jego elementów. Chcielibyśmy wam przybliżyć co jest na topie, a co nadaje się już do muzeum. Aby umożliwić Świętemu Mikołajowi spokojną kalkulację, podamy również jak kupować oraz orientacyjne koszty. Wszystkie ceny są w nowych polskich złotych – pamiętajcie, że od nowego roku będzie to jedyna oficjalna waluta.

Na początek parę rad dla tych, którzy zdecydowali się na zakup całego zestawu.

1. Sprzęt zakupiony w dużej firmie niekoniecznie musi być droższy niż z malej firmy.
2. Firmy mające renomę oferują komputer złożony z markowych komponentów wysokiej jakości.
3. Na twardym dysku przeważnie jest instalowane LEGALNE oprogramowanie niezbędne do uruchomienia komputera.
4. Wraz z zakupem otrzymujemy gwarancję (coraz częściej na 2 lata i dłużej) oraz fachowy serwis w razie niespodziewanych problemów lub uszkodzeń.
5. Co lepsze firmy oferują bardzo wygodny system sprzedaży ratalnej.

6. Powinniśmy mieć pewność, że firma, w której zostawiliśmy kupę kasy nie przestanie po miesiącu istnieć.

7. Zdarzają się jednak wyjątki. Przedłużają się naprawy serwisowe, czasami zmieniają się zasady tej usługi zawarte w umowie gwarancyjnej.

Jak więc ustrzec się przed zakupem bubla? Najlepiej poszukać rekomendacji wśród znajomych, przecież na pewno ktoś ma już komputer. Jeżeli takowy się nie znajdzie, pozostaje nam już tylko zaufać własnej intuicji i nie przesadzać z wielkością firmy, w której będziemy dokonywać zakupów.

To co jest przewagą składaków to możliwość dowolnej konfiguracji i wyboru praktycznie każdego elementu takiego jakiego byśmy chcieli, oraz stosunkowo niska cena. Należy jednak liczyć się z tym że całość może być składana przez kiegoś fachowca, a części mogą być z drugiej ręki. Choć z pozoru wszystko będzie w porządku, w przyszłości może to wpływać na częste zawieszania systemu i częste awarie naszego komputera. Jeżeli czujemy się na tyle dobrzy, możemy sami sobie złożyć naszą „maszynę marzeń”.

Podane przez nas informacje mogą zainteresować i tych, którzy sami będą składać jak i tych, którzy będą kupować gotowe komputery, a już na pewno zaciekawią tych, którzy zamierzają coś wymienić. Aby całość miała bardziej przejrzystą formę, rozbraiamy cały komputer na części. I jeszcze jedno. Zdaję sobie sprawę z tego, że pisząc niniejszy tekst urażę

wielu szczęśliwych posiadaczy 486. Niestety – ten procesor to już przeszłość. Standard narzuca nam Zachód, a my po prostu nie mamy wyjścia. Producenci gier są zbyt leniwi, aby optymalizować swoje algorytmy. Bill Gates potrzebuje potężnej mocy obliczeniowej, by wyświetlić na ekranie kilka okienek, natomiast niesłychanie szybko rozwijające się gry konsolowe wymuszają pewien standard – wysoka rozdzielczość, dużo kolorów, trzy wymiary itp.

■ Mikroprocesor (CPU)

Choć w czasach graficznych systemów operacyjnych (OS/2, Windows '95)

Najłatwiej to sprawdzić przyglądając się czy w miejscu ścięcia jednego z rogów procesora znajduje się biała kropka. Jeżeli jej nie ma, lub widać, że jest zamalowana warstwą szarej farby, to lepiej zrezygnować z kupna.

Zawsze gdy nabywacie coś drogiego zapytajcie, czy będzie istniała możliwość zwrotu tego elementu i w jakim czasie. Może się zdarzyć bowiem tak, że dopiero po powrocie do domu i włożeniu go do komputera zorientujecie się, że coś nie gra. Całkowitą pewnością możemy mieć tylko, gdy kupimy procesor fabrycznie zapakowany w pudełko. Chociaż, kto wie ...

■ Płyta główna

Mamy już procesor, trzeba go jeszcze w coś wsadzić. Gdy

Jak kupować kom

czenie procesora względem innych układów nie jest już kluczowe, pozostaje on nadal najważniejszym elementem naszego komputera. Obecnie standard to Pentium, a niezbędne minimum do większości gier to P100 (ok. 450 zł). Obserwując działania producentów gier w ciągu tego roku, sądzę, że w pierwszej połowie przyszłego obowiązać będzie 166 MHz (ok. 1100 zł), a w drugiej 200 MHz, a może nawet Pentium Pro.

Jeżeli ceny Intela są dla nas za wysokie, możemy zdecydować się na tańsze procesory konkurencji – AMD lub Cyrix. Wskaźniki programów testujących pokazują nawet wyższe noty tych układów niż ich pierwowzoru, gorzej jest jednak z ich kompatybilnością. O ile AMD można spokojnie polecić każdemu, Cyrixa żaden z poważnych producentów programów nie rekomendował. Nigdy więc nie wiadomo czy nasza aplikacja (gra) będzie działała z nim poprawnie.

Ceny procesorów AMD K5 taktowanych częstotliwością 100 MHz wahają się od 270 do 350 zł. I tu jeszcze jedna uwaga. Jeżeli będziecie dokonywać zakupu na giełdzie lub w innym niepewnym źródle, zwróćcie uwagę czy nie wciskają w a m t z w.

„ścierucha”, czyli procesora, który faktycznie ma mniejszą moc niż nominalna.

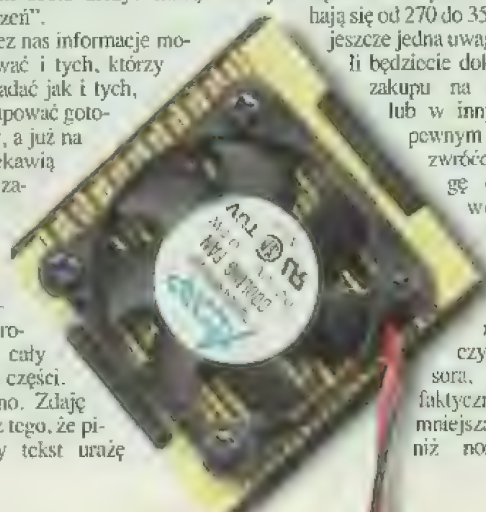
prze- siadamy się na Pentium z czteryosiemśóstki, musimy także dokonać zmiany płyty, która umożliwi nam obsłużenie naszego nowego nabytku. Jeżeli masz procesor 90 MHz, nie kupuj płyty, która może obsłużyć układ do 100 MHz. Pomyśl przyszłościowo. Za pół roku trzeba będzie kupić 166 MHz i co wtedy? Najlepiej więc zaopatrzyć się od razu w płytę obsługującą do 200 MHz, wyposażoną co najmniej w 256 KB pamięci Cache (od 350 do 450 zł).

Wiodącym producentem jest oczywiście Intel. Jej chipsety Triton I i II umożliwiające software'owy upgrade BIOS'u cieszą się dużym powodzeniem i dobrymi osiągnięciami. Nie dajcie się nabrać na płyty ze zintegrowaną kartą graficzną lub dźwiękową, które mogą się wydawać opłacalne, ale po co płacić za coś, czego być może za pół roku nie będziemy używać bo stanie się przestarzałe. Jest to dobre tylko dla tych, którzy nie pędzą mocno z rozwojem swojego sprzętu i są zmuszeni męczyć się w małych obudowach typu „slim”.

Na co jeszcze zwrócić uwagę? Oczywiście na to, czy płyta będzie pasować do naszej obudowy, czyli czy umieszczenie slotów (głównie rozszerzeń) nie uniemożliwi nam wsadzenia dłuższych lub wyższych kart, oraz czy liczba slotów wystarczy do ich umieszczenia (zawsze warto mieć przynajmniej dwa w zapasie). Jeżeli ktoś jest zainteresowany komputerem do pisania wypracowań, lub ma sentyment do żabytków może nabyć 486 DX4/120MHz (płyta+CPU) za jedynie 270 zł. Smutne ale prawdziwe!

■ Pamięć RAM

Zasada jest prosta: im więcej pamięci tym lepiej. A jak mówi stare porze-



kadło: „RAM'u nigdy za dużo”. W tej chwili wszystkie firmy montują w swoich zestawach 8 MB, ale do gier, a szczególnie tych pod Windows'95 to stanowczo za mało. Pojawily się już bowiem tytuły wymagające min. 12 MB pamięci. Przewiduje się, że na nadchodzący rok dwa razy tyle powinno wystarczyć.

Obowiązującym standardem dla komputerów Pentium (i nie tylko) są gniazda pamięci na 72-pinowe moduły typu SIMM. Specjalnie dla tego typu procesora zostały zaprojektowane nie opóźniające jego pracy szybkie układyEDO RAM. Najmniejszy moduł to 4 MB, a jego koszt wynosi od 80 do 100 zł. Dwa ra-

to koszt między 450 a 550 zł). Najlepsi producenci to Cavlar i Seagate, poza nimi są jeszcze Quantum, Maxtor i na szarym końcu Conner. Reszta w zasadzie się nie liczy. Mowa tu oczywiście o popularnych dyskach podłączanych do magistrali AT-bus. Jeżeli kogoś interesuje SCSI to zapraszam do lektury SS'39.

CD-ROM

Kolejne po twardym dysku urządzenie pamięci masowej. Dwa lata temu jeszcze rytmias, dziś dzięki erze multimedialnych na dobre zagościł w naszych komputerach. Cóż, podwójna prędkość to już mało, nadaje się raczej tylko do przeglądania kompaktów z sharewarem i obrazkami. Aby zapewnić sobie płynność obrazu i dźwięku w multimedialnych grach i prezentacjach, niezbędny jest CD-ROMx4 (200 - 300 zł). Myśląc o przyszłości i przetrzucaniu dużej ilości danych, za ok. 100 zł więcej można kupić x8 lub nawet x10.

Stacje dyskietek (FDD)

Standard dyskietek 5.25 cala praktycznie już nie istnieje. Pozostaje 3.5 cala, jeszcze niezbędne choć widać już rychły koniec (ok. 90 zł).

Karta dźwiękowa (AUDIO)

Trudno sobie wyobrazić komputer prawdziwego gracza bez tego elementu. Myśląc o dobrym dźwięku musimy zaopatrzyć się w 16-bitową kartę zgodną z Sound Blasterem 16. Oryginalna karta Creative Labs kosztuje ok. 360 zł, a jej najbardziej udany klon - Vibra 16 (100% zgodności) to wydatek mniejszy o około 100 zł. Bardziej wymagający mogą pomyśleć o AWE32 lub module WaveTable (patrz SS'40). Uwaga! Większość dostępnych w sprzedaży klonów SB16 działa poprawnie w Windows, natomiast w DOS emulacji Sound Blastera Pro.

Monitor

Na monitorze nie powinniśmy oszczędzać. To bowiem co oszczędzimy odbije się szybko na stanie naszego wzroku. Kto dłużej siedział przed komputerem, ten wie o co mi chodzi. (Mój stary Samtron po wyłączeniu promieniował jeszcze przez

pół
g o -
d z i -
ny). Po-
za tym

Internetu i gdzieś za rok będziemy mogli za ok. 100 zł (plus abonament) korzystać z niego na zasadach takich jak na Zachodzie. Niestety ci, do których kabel nie dociera będą musieli zadowolić się modemem (przynajmniej jak na razie). Ceny wynoszą: ok. 400 zł za 14.400 bps (wolniejszy) lub ok. 800 zł za 28.800 bps.

Na koniec

Należy się teraz sakramentalne stwierdzenie, iż wszystkich manipulacji wewnątrz komputera należy dokonywać tylko przy wyłączonym zasilaniu! Nie radzimy też samodzielnych prób tym, którzy nie mieli wcześniej kontaktu z PcCetową elektroniką. Nie potrzeba wiedzy inżynierskiej o tranzystorach, lecz potrzebna jest co najmniej orientacja w sprawach zwolek, kart, kabelków i śrubek.

Inne (niezbędne)

Wedle uznania: obudowa mini tower (120-200 zł), klawiatura (40-400 zł), mysz (20-100 zł).

Modem (Internet)

To, że sieci to przyszłość, wie każde dziecko. To, że Internet to największa, obejmująca cały świat sieć, też chyba każdy wie. Więc jeżeli stać kogoś na opłacanie kosmicznych rachunków telefonicznych, zaopatrzyć się na pewno w modem. Jest to na razie jedyny sposób korzystania z Internetu dla domowego użytkownika. Na razie także Telekomunikacja Polska SA funduje nam tańszy dostęp do Internetu (odbijając sobie na rachunku za połączenie). W przyszłości jednak będziemy musieli wykupić abonament u jednego z polskich providerów (ok. 100 zł za połączenie + 30 zł miesięczny abonament). Z nieoficjalnych źródeł wiadomo, że sieć telewizji kablowej Aster-City dostała koncesję na rozpowszechnianie

Lukasz Bura

Karta graficzna (SVGA)

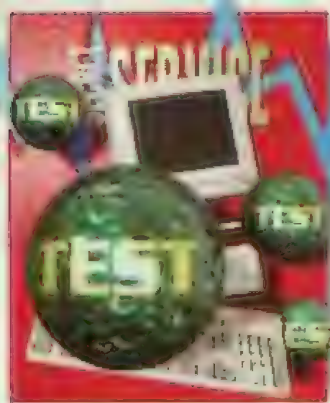
W czasach gdy na komputerach osobistych rządzi Windows, a szczególnie Windows'95, karta graficzna ma bezpośredni wpływ na pracę naszego systemu. Jeżeli nabyliśmy nową płytę ze złączem PCI i jednego z nich nie zajmuje jeszcze karta VGA, to musimy niezwłocznie o tym pomyśleć. Ceny kart PCI są bardzo różne, ale przeważnie wprost proporcjonalne do jakości i możliwości (średnio ok. 300 zł). Jaką kupić? Najlepiej cofnąć się do poprzednich numerów SS i porównać. Należy jednak unikać tych wyposażonych w tanie układy Trident lub OAK, które dobrze sprawdzały się w 8-bitowych układach i skupić się raczej na nowych S3 lub ATI. Oczywiście o kartach o mniejszej pamięci video niż 2 MB nie ma w ogóle mowy. Pamięć graficzna dostępna jest przeważnie w modułach 0,5 MB po 50 zł za sztukę. W tym przypadku także musimy pamiętać o wypełnieniu banku.

Twardy dysk (HDD)

Każdy kto ma komputer wie, że jakiego dysku byśmy nie mieli, to i tak szybko okaże się on za mały. Kiedyś jednostka pamięci 1 gigabajt pojawiał się tylko w filmach science-fiction, dziś dysk o takiej pojemności to standard (550-600 zł), a do powszechnego użytku wchodzi już 1.2 GB (600-700 zł), 1.7 GB (700-900 zł) i większe. Jeżeli ktoś myśli o czymś mniejszym to chyba tylko jako dodatkowy (850 MB

puter?





Mystique to najnowsza karta graficzna z szerokiej oferty firmy MATROX. W przeciwieństwie jednak do poprzednich produktów tej firmy, Mystique dzięki wbudowanemu akceleratorowi trzeciego wymiaru staje się kartą, którą powinni zainteresować się gracze.

Hardware

Mystique to karta w pełni 64-bitowa, oparta na architekturze PCI i korzystająca z technologii Plug&Play. Standardowo wyposażona jest w 2 MB pamięci SRAM, zaś do 4 MB można ją rozbudować używając jed-

tyk. Dostępne jest kilka rodzajów wirtualnego desktopu przy wszystkich podstawowych kombinacjach kolorów i rozdzielczości. W magicznym okienku „Advanced Settings” można ustawić praktycznie wszystkie typy dostępnej akceleracji, łącznie z jej ja-

STRUCTION DERBY 2 (trzeba go wysłać pocztą, a gdy gra się ukaże zostanie przysłana). Ze swojej strony mogą jedynie przysiąc, że w wysokiej rozdzielczości, w 32 tysiącach kolorów te gry pracują z szybkością animacji 30 klatek na sekundę! Jeśli zaś

Matrox Mystique

nie specjalnie przygotowanej przez firmę kostki. Karta w wersji podstawowej potrafi wyświetlić tryby 800x600 w 16.7 miliona kolorów, 1152x864 w 64 tysiącach kolorów i 1280x1024 w 256 kolorach. Rozbudowana do 4 MB wyświetli nawet tryb 1600x1200 w trybie HiColor.

Architektura karty jest otwarta, można ją w każdej chwili rozbudować zestawem Rainbow Runner, który składa się z tunera i modułu MPG. Dzięki temu możliwy jest montaż własnych filmów z niezłą jakością, można też podłączyć do PeCeta telewizor.

Nieśmiertelny program WINTACH znowu w akcji. Dla karty MATROX Mystique pokazał wynik 196.22 (dla porównania: S3 VIRGE – 103.58 i DIAMOND Stealth 3D 2000 – 152.1), przy czym największego kopa widać przy trójwymiarowej grafice

kością! Jest też znakomity programik DeskNav, dzięki któremu można powiększać w czasie rzeczywistym dowolny fragment ekranu. Na płycie zamieszczono poza tym odgrywką do filmów AVI i MPG (dobra jakość i szybkość, można skalować okno w czasie rzeczywistym!), pakiet Direct-X, a nawet specjalną, trójwymiarową przeglądarkę do Internetu!



DESTRUCTION DERBY 2 będzie pracować z taką szybkością jak MONSTER TRUCK RACING (obie gry firmuje PSYGNOSIS) to będziemy mieć ulbrzymi hit! Firma informuje o następujących produktach wykorzystujących możliwości Mystique dostępnych do końca roku, m.in.: WIPEDOUT XL, ACTUA SOCCER, HYPERBLADE, INDEPENDENCE DAY.

Podobnie jak w przypadku DIAMOND Stealth 2000, karta Mystique uaktywnia też swój akcelerator wspomagając działanie pakietu Direct-X. Gry korzystające z komponentów pakietu (DirectDraw i Direct3D) będą więc przyspieszane, a co więcej, będą wyglądać o wiele lepiej! Efekty różniwnia tekstur i 32 tysiące kolorów to tylko część możliwości sprzętu.

Na koniec

Nie ulega wątpliwości, że rozkoszowanie się grami na PC wymaga nie tylko dobrych chęci – niezbędna jest dobra SVGA. Mystique jest na razie absolutnie bezkonkurencyjna w swojej klasie cenowej, bardzo szybka zarówno pod DOS jak i Windows'95. Jednak aby w pełni wykorzystać jej możliwości potrzebny będzie i potężny komputer, minimum P100.

Marcin K. Górecki

Software

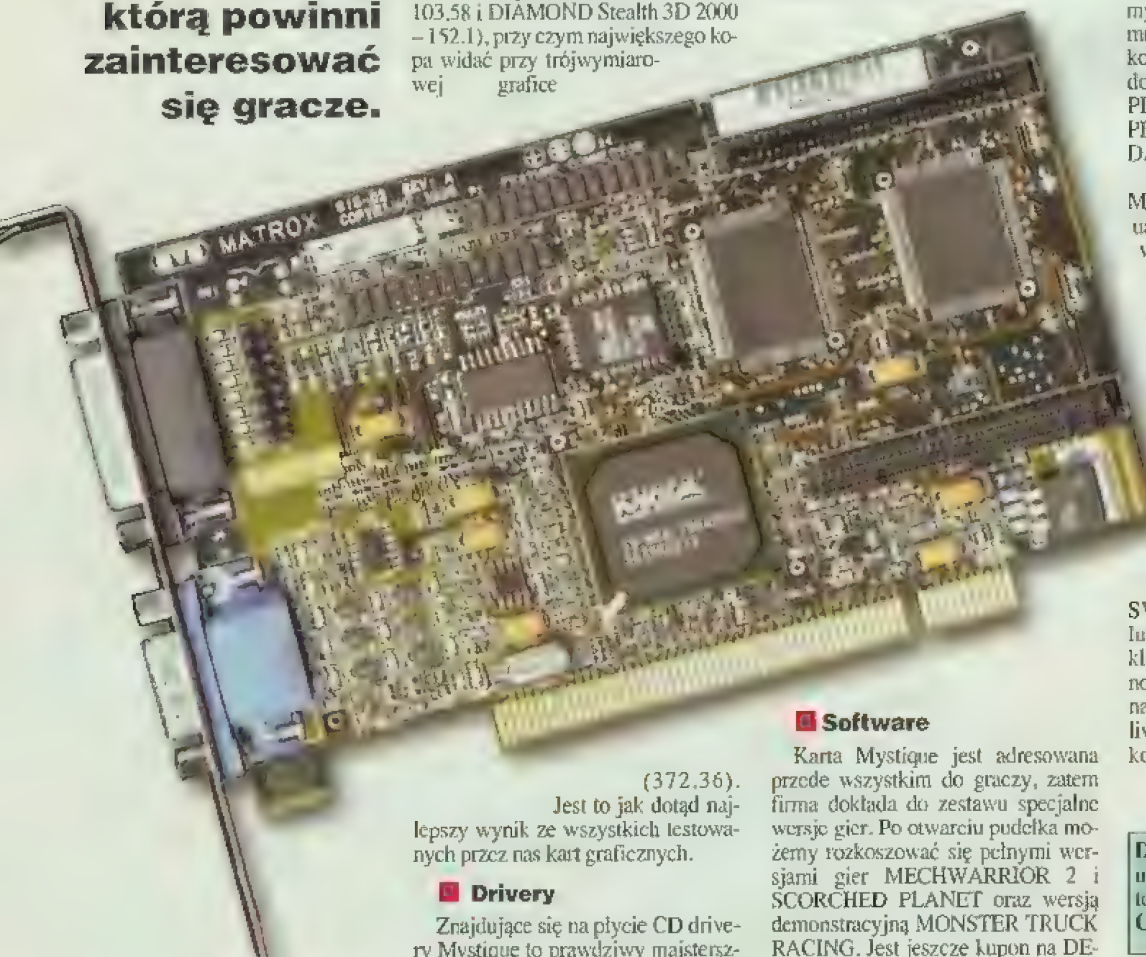
Karta Mystique jest adresowana przede wszystkim do graczy, zatem firma dokłada do zestawu specjalne wersje gier. Po otwarciu pudełka możemy rozkoszować się pełnymi wersjami gier MECHWARRIOR 2 i SCORCHED PLANET oraz wersją demonstracyjną MONSTER TRUCK RACING. Jest jeszcze kupon na DE-

(372.36).

Jest to jak dotąd najlepszy wynik ze wszystkich testowanych przez nas kart graficznych.

Drivery

Znajdujące się na płycie CD drivery Mystique to prawdziwy majstersz-



Dostarczył: LORIEN
ul. Płasia 6, Warszawa
tel. (0-22) 652-34-73
Cena: - 760,- zł

Sklep firmowy Warszawa ul. Perzyńskiego 2 zaprasza w Pn-Pt w godz. 9⁰⁰-17⁰⁰ Sob w godz. 9⁰⁰-13⁰⁰

gwiazdna strzelanka -----

STARFIGHTER 3000

symulator tenisa ziemnego ----

DAVIS CUP TENNIS

magiczna kraina baśni -----

FABLE

szaleńcze wyścigi bolidów ----

SPEEDRAGE

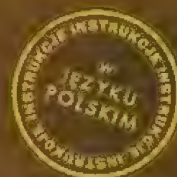
ligowe rozgrywki piłkarskie ----

ON-SIDE SOCCER

zagadka detektywistyczna ----

EKSPERYMENT DELFIN

*Łączymy
włoskich
Świat*



6 gier z nowej świątecznej oferty

nowości



STARFIGHTER 3000



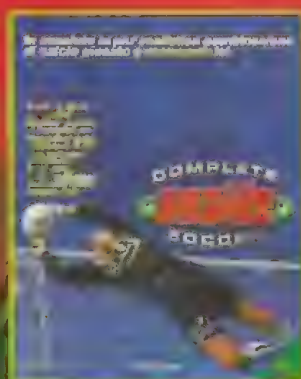
DAVIS CUP TENNIS



FABLE



SPEEDRAGE



ON-SIDE SOCCER



EKSPERYMENT DELFIN

infolinia

tel. 663-93-90

Wydawca i dystrybutor programów komputerowych:
MarkSoft ul. Perzyńskiego 2, 01-872 Warszawa skt. pocz. 114
tel (0-22)663-93-90 fax (0-22)663-92-98 E-mail: marksoft@pobox.pl
Poszukujemy dystrybutorów na terenie całego kraju.
Nawiążemy kontakt z autorami polskich programów.
Prowadzimy sprzedaż wysyłkową za pobraniem pocztowym.

MARKSOFT



a pozostaw po sobie jak najwięcej dymu, swądu i martwych ciał obcych...

W pudełku znajduje się komplet dyskietek, zawierający dwie wersje gry. Pierwsza przeznaczona jest dla

wania „inteligencji” przeciwnika. Dzięki niemu możesz stworzyć od podstaw własną grę, co stanowi doskonale rozwiązanie.

W obydwu wersjach możesz grać sam lub z drugą osobą pod warunkiem, że połączycie kablem dwie Amigil Wówczas celem gry stanie się polowanie na kumpla.

Warto przyrzeć się wersji przeznaczonej dla Amigi 1200 z kartą turbo. Po pierwsze, urzekł mnie w niej fenomenalny poziom szaty graficznej i niespolitykane dotąd efekty. Jakość tekstur wyświetlanych przy pomocy piksela 1x1 rzuca na kolana. Jest fenomenalna i niesamowicie zróżnicowana pod względem wykonania. To widać, słychać i czuć na wszystkich poziomach, szczególnie gdy porównać KILLING GROUND do monotonnego i nudnego NEMAC 4 (opis w SS'38). Następnym cudem są doskonałe efekty graficzne. Najbardziej kopie odłotowy light sourcing, dzięki któremu wszystko to, co powinno błyszczeć –



w postaci aż dziesięciu śmiercionośnych urządzeń. Najbardziej kozacka jest wyrzutnia rakiet i karabin snajperski, które zajmują 30% ekranu. Wybuch rakiety odpalanej z wyrzutni aż oślepią! Nie mniej efektywnie prezentuje się dźwięk. Odgłosy walki, przygniewająca w tle muzyka, wybuchy i ryki bestii robią tak świetny klimat, że nie daje się spokojnie zasnąć.

Na zakończenie chciałbym podzielić się z wami uwagami dotyczącymi szybkości działania programu. Z wersją najuboższą poradzi sobie każda Amiga, aczkolwiek gra nie posiada wtedy tak rewelacyjnego klimatu. Wersja rozbudowana ledwie sobie ze wszystkim radzi, nawet gdy korzystamy z usług procesora 030 i 4 MB FAST RAM. Najlepszym rozwiązaniem byłby

KILLING GROUND

Dawno nie było na Amidze gry, która elektryzowała by ludzi jeszcze przed jej ukazaniem się. W sumie nie ma się co dziwić niecierpliwym oczekiwaniom graczy, bo przecieki w prasie, wersje demo i screeny dostępne w Internecie rekomendowały tę grę z jak najlepszej strony.

KILLING GROUNDS jest kontynuacją DOOM'o-watej strzelaniny ALIEN BREED 3D (opis w SS'15) spreparowanej przez TEAM 17. Pierwotwór wzbudził swego czasu wielkie zainteresowanie, połączone z falą krytyki. Wynikało to z bardzo dużej mierności tytułu, a stosunkowo przeciętnej szaty graficznej. W KILLING GROUNDS autorzy poszli na całość, wyprzedzając pod kilkoma względami konkurencję. Stworzyli od podstaw środowisko gry, udoskonalili engine i skopali wszystkim tyłki!

Wcielasz się tu w postać kapitana Reynolds, który zwabiony sygnałem SOS udaje się na tajemniczy statek kosmiczny z pewnym zadaniem. Okazało się, że statek jest bazą opanowaną przez obcych, którzy postanowili zawiadnąć Ziemią. Twoje zadanie to poskromienie wroga i bezpieczny powrót do domu. Misja nie jest łatwa, bowiem rozgrywa się na 16 momentami piekielnie trudnych poziomach. O tym, co na każdym z nich musisz zrobić, dowiesz się przed rozpoczęciem etapu. Misje są zróżnicowane. Generalnie, nie daj się zabić,



ogień z pochodni, wybuchający pocisk itp. – pozostawia wokół świetlna łuny. Kiedy np. wystrelisz pocisk w głąb ciemnego korytarza, jego blask rozświetli mrok i ujrzysz to, czego wcześniej nie widziałeś! Poza tym wszystko odgija się w wo-

zwykłej Amigi 1200, zaś druga dla Amigi 1200 wyposażonej w minimum procesor 030 i 4 MB FAST RAM. Jak już zdążyłeś się domyślić, wersja dla nie uzbrojonej A1200 jest uboższa od wersji dla tych wyposażonych w karty turbo. Objawia się to grafiką wyświetlaną przy pomocy dużego i brzydkiego piksela 2x2, mniejszą liczbą wyświetlanych tekstur, uboższym dźwiękiem oraz okrojonym panelem konfiguracyjnym, dostępnym w czasie grania. Poza tym w pudełku znajduje się jeszcze program służący do projektowania własnych planów, potworów i genero-



dzie, światło sączy się przez szczeliny, a w wysokiej temperaturze obraz się rozmywa. Czacha dymi, gdy się patrzy na świetnie renderowane obiekty i olbrzymią plejadę bestii. Takiego bogactwa przeciwników jeszcze w żadnej grze Amigowej nie mieliśmy, a tym bardziej wrogów o tak wysokiej inteligencji. Jako przykład podam następujący fakt – jeśli ukrywasz się w cieniu i przeciwnik fizycznie nie ma prawa cię zobaczyć, możesz czuć się bezpieczny; jednak gdy tylko zdradzisz swą kryjówkę, momentalnie zostaniesz podziurawiony jak sito.

Na uwagę zasługuje również przebogaty arsenał broni



jeszcze szybszy procesor i więcej FAST'u. Ale i tak daje się grać, zwłaszcza jeśli delikatnie zmniejszymy okienko. Jednak nie ma co się martwić o szybkość, o ile tylko zrezygnujemy z detaili.

KILLING GROUNDS wymusił na Amigowcach potrzebę zakupienia potężnej karty turbo. Wprowadził też nowy standard doomowatych strzelanin 3D. Ale z jakim skutkiem? Czy zmieni to politykę wydawców gier i producenta nowej Amigi? To wszystko pokaże czas.

Wick

Team 17'96

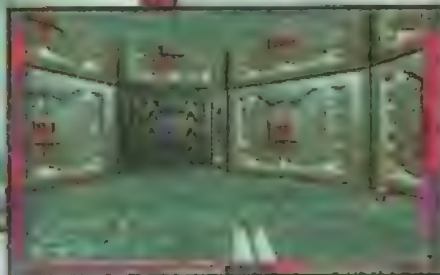
AMIGA 1200 5 dyskietek, 2 MB HDD

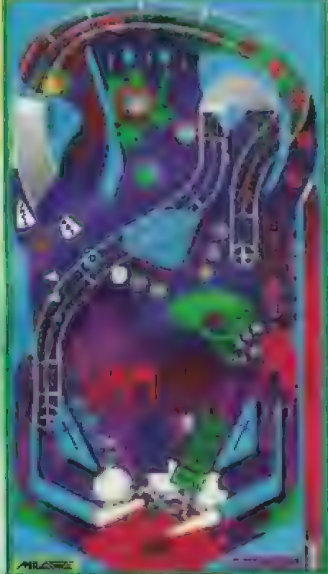
Autoryzowany dystrybutor

Mirage (Amiga)

89 zł

Komentarz: Duży krok w dziedzinie strzelanin 3D





konania stołów PINBALL HAZARD nie może konkurować z produktami zachodnimi, ale za to jest bardzo dynamiczny i przyjemny. Są stoły, na których ciężko poapać się gdzie w danym momencie znajduje się bila, co według mnie dobrze świadczy o grze i jej możliwościach technicznych. Bezlistosnemu okładaniu kulki przez łapki towarzyszą

Trochę ubolewam nad faktem braku instalera, który z pewnością ułatwiłby nam życie. W ten sposób musimy zdać się na sporadyczne wachlowanie niezmodernizowaną prawicą.

PINBALL HAZARD

elementy zręcznościowe wplecione do gry jako bonusy.

Nie mniej ważny jest dźwięk. Stanowi on silną stronę programu z bardzo bogatym wachlarzem odgłosów i wykreśnionej muzyki, która jest zestawem popiepianych dźwięków utkanych przez koleśka spędzającego 6 miesięcy w roku w kaftanie. Tak mi się oczywiście tylko wydaje, więc nie sugerujcie się zbyt. Osobiście lubię takie chore dźwięki w przeciwieństwie do sentymentalnego zawożenia sampli z dyskiety st-01 (na moje i wasze nieszczęście większość muzyków rzepoli i przymusza).

PINBALL HAZARD należy zaliczyć do całkiem udanych produkcji, choć niezbyt skomplikowanych. Przyjemnie się w niego gra (najlepiej w kilka osób), jest stosunkowo tani i lekko zsuwa kask. Czego chcieć więcej?

Wick



Mirage'96

AMIGA 500/1200 4 dyskietki
Mirage (Amiga) 29 zł

Komentarz: fajny i dynamiczny pinball polskiej produkcji!



Był sobie śmieszny film, który nawet podobał się ludziom. Potem przyszła kolej na grę o identycznym co film tytule... Sposób wydawania gier na podstawie filmu jest stary jak świat. Mistrzem w tej dziedzinie jest firma OCEAN, która obecnie spuściła nieco z tonu.

W SURF NINJAS wcielasz się w surfera, który całe życie spędził na wyspie Patu-San, leżącej w basenie Pacyfiku. Niestety spokojne życie, a co najważniejsze bliskie spótkania „bezpśredniego” stopnia z miejscowymi laskami zostały przerwane przez konieczność przeprowadzenia się do L.A. Żyłś sobie tam również spokojnie, podrywałeś nawet Mulatki do czasu, gdy dowiedziałś się, że jesteś prawowym następcą tronu

na Patu-San. Na twoje nieszczęście pułkownik Chi bezprawnie zajął wyspę i nie ma najmniejszego zamiaru się z niej wynieść. Musisz walczyć i wykończyć drania.

Gra przypomina klasyczne pozycje chodzonych bijatyk typu FINAL FIGHT czy DOUBLE DRAGON, z tą różnicą, że przeznaczona jest tylko dla jednego gracza. Do dyspozycji masz koleżkę potrafiącą świetnie walczyć każdą częścią ciała. Steru-

jest dość trudne, bowiem czasem cios przechodzi przez wroga jak przez ducha. Celny cios wygląda za to bardzo efektownie – szczególnie strzał z baranka. Mimo wszystko SURF NINJAS nie jest tylko zwykłą naparząnką, gdyż aby przejść dany etap musisz wykonać kilka czynności – dostarczać napotykanym koleżkom pożądanych przez nich przedmiotów.

Grafika w „Surfujących Wojownikach Ninja” jest przeciętna, zważywszy na możliwości Amigi 1200. Podobnie nie najwyższe



jakości są efekty dźwiękowe i animacja. Przydałoby się rozszerzyć wachlarz tych efektów, kosztem kolejnych dwóch dyskietek z danymi. Wymsiloby to więcej pracy ale przyniosłoby lepszy efekt. Zaletą gry jest stosunkowo niska cena, bardzo popularna tematyka i brak aktualnie innych podobnych tytułów na Amigie.

Wick

SURF NINJAS

jesz nim przy pomocy joya, który daje kilka fajnych ciosów w postaci uderzenia w nerę, strzału z dyrki, glanowania leżącego, piąchy w bęben połączonej z wyrwaniem jelit(!), kolanka w szczękę i kilku innych. Wykonanie precyzyjnego uderzenia



Microvalue'94

PC IBM 2 dyskietki
386DX/33 4 MB RAM
VGA SB 16 MB AWE

AMIGA 1200
Microvalue (Amiga, PC, DOS) 28 zł

Komentarz: przeciętna bijatyka stworzona, nie ciekawego



W grze MAG! wcielasz się w postać redaktora naczelnego pisma poświęconego grom komputerowym, działającego na rynku niemieckim w latach 1986-95. Otrzymasz realizm rozgrywki umożliwia bardzo drobiazgowo odwzorowanie ówczesnej sytuacji na tamtejszym rynku. Możesz pisać o każdej platformie, która w danych latach była dostępna w sklepach. Jeśli zamierzasz rozpocząć działalność w 1986 r., zmuszony będziesz recenzować gry na ośmiobitowce. Co ciekawe, sytuacja zmienia się zgodnie z historią (zmierzch ośmiobitowców, pojawienie się szesnastobitowych komputerów, dynamiczny wzrost populacji konsol, bankrutwa i przeobrażenia znanych firm itp.).

Pracę naczelnego w MAG bardzo przypomina mi pracę Martinezę, która tylko z pozoru jest lekka i przyjemna. W rzeczywistości wykreowanie tytułu, utrzymanie go na wysokim poziomie oraz utrzymanie zaufania czytelników to robota saperska – jedna pomyłka i do piachu. Jeśli kiedykolwiek marzyłeś o pracy w czasopiśmie, to masz wymarzoną szansę spróbować!

Zabawę zaczynasz od wymyślenia tytułu, określenia profilu gazety i oczywiście skompletowania zespołu redakcyjnego, w skład którego wchodzi m.in.: recenzenci gier, graficy, specje od reklamy i public relations. Gdy skompletujesz załogę, musisz nawiązać kontakt z wydawcami gier. Otrzymane gry przydzielasz z kolei wyspecjalizowanym re-

da dalsze inwestycje. Jeśli skończy ci się forsa, a w planach masz wydanie kolejnego numeru, na ratunek przychodzi ci bank. Bankierzy jak to bankierzy – słono cenią swoje usługi.

MAG

cententom. Recenzje wraz ze screenami trafiają do działu korekty, a na samym końcu do grafików, gdzie po ostatecznej obróbce gotowe są do druku. W międzyczasie ustalasz nakład pisma, cenę, zbierasz reklamy, organizujesz promocję. Później przychodzi czas na sprzedaż, oczekiwanie na pierwsze wpływy i przygotowanie kolejnego numeru. Kółko się zamyka.

W miarę rozwoju czasopisma przybywa ci obowiązków, kontrahentów i jak wszystko dobrze się układa, także kasy

Młodość tej gierki jest bardzo wysoka. Temat bardzo wdzięczny i pouczający, świetnie zrealizowany, z dobrą grafiką. Podobnie jak w polskim managerze ROCKSTAR, poruszasz się w środowisku statycznych lokacji, których liczba jest adekwatna do obszerności gry. W trakcie zabawy towarzyszy ci bardzo przyjemna muzyka.

W Niemczech rynek gier na Amigę zawsze miał się dobrze. Ukazują się tam wszystkie światowe nowości, zasilane także tamtejszą produkcją, która stoi na bardzo wysokim poziomie. Prawie jak w Polsce. Niemieckie grupy scenowe są jednak ciągle trochę bardziej płodne niż ich rywale z Pomorza, Mazowsza i Małopolski.

Greenwood Ent. '96
AMIGA 500/500+ 6 dyskietek 4 MB 100
Komputerowa jedna z lepszych gier

w starożytnych Chinach, a na zakończenie rozprawa z obcymi na statku kosmicznym. Zaliczenie wszystkich okresów równoznaczne jest z wykonywaniem określonych czynności, o których dowiesz się od spotykanych wszędzie ludzi. Szczegóły podane są

reg innych czynności, jak branie, używanie, rozmowa, walka – czyli wszystko to, co w innych przygodówkach robisz myślą. Do wywołania inwentarza, uaktywnienia mapy terenu, powtarzania informacji oraz zmiany broni używa się czasami klawiatury. Na szczęście

le-playing, w których aż dymy od walki. Tu motyw bijatyki prezentuje się niezmiernie interesująco, bowiem po celnym ciosie lub strzale przeciwnikowi ubywa punktów energii. Gdy ich liczba spadnie do zera, gościu wyciąga kopyta, pozostawiając po sobie serduška z energią. Musisz uważać na swoje siły witalne, które także ulegają zużyciu. Jeśli twój pasek z energią zniknie, odchodzisz „stąd do wieczności”.

Oprócz przymusu walki, dodano jeszcze kilka zręcznościowych przerywników, które nie wpływają zbytnio na przebieg gry. Są nimi: zgniatacie glizd (Ameryka AD 1400), strzelanie do kaczek (Anglia AD 500), niszczenie obcych (Egipt 2000 p.n.e.) oraz rozwalanie muru (Chiny 400 p.n.e.). Ten pomysł wydaje mi się bardzo ciekawy.

Świetna fabuła i ekstra muzyka doskonale komponują się z ładną szatą graficzną. Najfajniejszą są przerywniki w postaci statycznych rysunków, które towarzyszą podczas wgrzywania i przechodzenia do kolejnego poziomu. Na uwagę zasługuje także pięć różnych scenarii, przewijających się podczas gry. Każda z nich wprowadza nas w zupełnie inny klimat, charakterystyczny dla zamierzonych kultur.

LEGENDS

w instrukcji gry, więc nie ma sensu jej powtarzać. Instrukcja zawiera także szereg przydatnych informacji na temat spotykanych osób, z wyszczególnieniem które są dobre, a których należy się wystrzeżać.

LEGENDS łączy wiele wspólnych cech z bardzo dobrą przygodówką SPERIS LEGACY (opis w SS'38). Po pierwsze sterujesz koleśkiem przy pomocy joysticka. Naturalnie, jójem wykonujesz sze-

na tyle rzadko, że nie jest to w najmniejszym stopniu uciążliwe.

Drugą cechą wspólną jest izometryczny widok, w którym wyświetlana jest grafika, oraz superpłynny scrolling. Ponadto tu także jest możliwość, a raczej konieczność walki z wrogo nastawionymi slugusami szaleńców. Możesz posiadać maksimum trzy rodzaje broni naraz. W całej grze będziesz miał do dyspozycji kilkanaście rodzajów broni, zależnie od epoki w jakiej przyjdzie ci walczyć.

Konieczność nawalanki wyróżnia tę przygodówkę z grona pokrewnych tytułów. Fenatykom czystego gatunku może się to nie spodobać, w przeciwieństwie do miłośników japońskich gier ro-



Dwaj naukowcy rodem z kosmosu postanowili zniszczyć Ziemię przy pomocy taniej sztuczki z przenoszeniem się w czasie i dopuszczeniem do władzy tyranów. Świat może ocalić jedynie podróżujący w czasie wynalazca, a może raczej jego asystent, którego działaniami będziesz sterował. Wcielasz się w postaci różnych ludzi i w ten sposób musisz naprawić to, co nabroili kosmici. Kosmici, łobuzerka, sodomici, podróże w czasie – idealny materiał na przygodówkę.

Wędrujesz po czterech odległych okresach historycznych. Zaczynasz od Ameryki, wcielając się w postać Indianina. Potem czeka na ciebie mnóstwo przygód w starożytnym Egipcie, w Anglii za czasów króla Artura,





Jeśli chciałbyś się dowiedzieć, jak czinia profesjonalna redakcja, jakie prawa rządziła rynkiem wydawniczym i przekonać się, czy byłbyś w stanie podjąć roli redaktora naczelnego, zagraj! Gazetka szkolna – nicee; periodyk wydawany razem z kumpłami – no, jacyż; **MAGI** – koniecznie!!! Nawet wszechobecny język niemiecki tak bardzo nie przeszkadza.

Wicki



LEGENDS oceniam jako produkt udany i z czystym sumieniem polecam go miłośnikom przygódówek, którym nicobce jest sprawne operowanie gałką i przydatkiem *fire*. Słabo znającym język angielski, francuski lub niemiecki (do wyboru), pomoże dobrze napisana instrukcja.

Kody do poziomów:

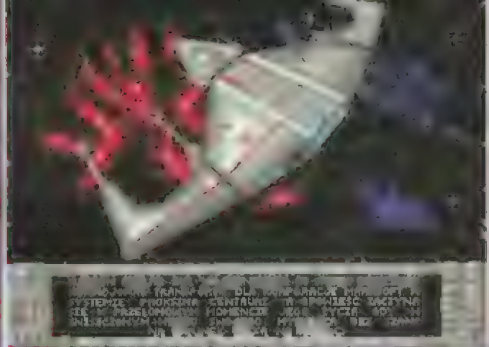
- 1) MPGJOLHD – Egypt Level
- 2) PEFJPMEL – England Level
- 3) PDEJIGLA – China Level
- 4) MJDJHMC – Space Level
- 5) MICJJFFJ – Sekwencja końcowa

Wicki

Krisalis'96

6 dyskietek 5 MB HD
Mocny i miły 61 zł

zrealizowana w pełni profesjonalną grafiką



Od dawna już ukazują się gry o ziołonej tematyce. Najlepszym tego przykładem jest zręcznościowo-przygodowy **TYRAN** (opis w SS 40), wydany przez firmę **MARKSOFT**. Ta sama firma wydała ostatnio kolejną hybrydę – **HELIOSFERA**, która łączy w sobie grę handlową i strzelaninę.

HELIOSFERA osadzona jest w realiach zaczerpniętych z klasyki literatury science-fiction. Akcja

niego). Pamiętaj, aby zawsze trzymać się dewizy: „Milion dolarów to za dużo, żeby zdecydować się za mało, żeby żyć”.

Handlowa strona gry polega na umiejętnym kupowaniu szeregu towarów i odsprzedawaniu ich na innych planetach. Przy trafnym doborze asortymentu masz szansę w krótkim czasie osiągnąć na tyle

HELIOSFERA



gry rozgrywa się w nie określonej przyszłości, gdy życie przeniosło się do głębi wszechświata, odległości przestały mieć jakiegokolwiek znaczenie, zaś rasa ludzka stanowiła obiekt eksperymentów ze strony kosmitów.

Jako jeden z nielicznych przedstawicieli naszej rasy, jakimś cudem przetrwał. Pewien pomyłkowy kosmita ocenił cię, nakarmił, dał dobrą pracę i pozwolił odłożyć nieco kasy. Za zarobione pieniądze kupiłeś używany frachtowiec, załadowałeś go i postanowiłeś wstąpić do gildii kupieckiej z zamiarem dorobienia się fortuny.

W tym miejscu zaczyna się twój wielki sukces. Musisz zacząć zarabować losami Nortona Axalara, aby zarobić jak najwięcej szmalu i przystąpić do gildii kupieckiej z zamiarem dorobienia się fortuny.

W tym miejscu zaczyna się twój wielki sukces. Musisz zacząć zarabować losami Nortona Axalara, aby zarobić jak najwięcej szmalu i przystąpić do gildii kupieckiej z zamiarem dorobienia się fortuny.

pokażne zyski, aby móc zainwestować w lepszy statek transportowy i stać się zyczyną w gildii kupieckiej. Lepszy statek pozwoli ci przewozić więcej towaru, zaś kasa udostępni inne opcje gry. W przypadku niewystarczającej ilości gotówki, zaciągnij w banku kredyt. Pamiętaj, aby spłacić go po upływie siedmiu komputerowych

dni, równoznacznych z siedmioma przelotami na inną planetę. Gra prezentuje się całkiem dobrze, aczkolwiek po kilkudziesięciu transakcjach ma prawo się nudzić, nawet mimo wielu losowych przerywników. Większość z nich pojawia się w postaci napadów gildii złodziejskiej oraz konfiskat niedozwolonego towaru przez celników. W związku z tym musisz być zawsze czujny, przeczuj i wiedz poprawkę na niepowodzenia i odmiar gotówki zawsze trzymaj w banku.

Jednak najlepszym urozmaicheniem w handlu jest zręcznościowa gra, która na pierwszy rzut oka przypomina



doskonałą strzelaninę **R-TYPE**. Uaktywnia się to podczas przelotu na inną planetę-miasto i polega

na rozwalaniu wszystkiego, co nadlatuje z twojej prawej strony. Z punktu widzenia gracza, takie rozwiązanie należy uznać za ciekawe. Niestety rzeczywistość wyleciała na głowę kibel zimnej wody, bowiem realizacja tej strony gry stoi na niskim poziomie – słabutka grafika, cienutkie wybuchy i animacja. Minimalnie lepsza szata graficzna występuje w części handlowej, ale mimo to daleko jej do doskonałości.

Gra jest przeciętnie średnio odana i jako niedopracowana. Gry tej stronie wydaje się, że powinna być lepsza, ocena byłaby zdecydowanie wyższa. Poza tym zbyt dużo łączy **HELIOSFERA** z **ELITE** – aż za dużo. Najmocniejszą stroną gry jest wygodny i praktyczny system sterowania, połączony z prostymi zasadami, przemyślane wyjaśnieniami w instrukcji.

Wicki



CoCo
International Ltd.
Tel. (036) 22621 w. 463
Tel: 090 301 659
Fax (036) 24944

Tytuł	Detal z VAT	Hurt bez VAT
7th Guest	59,90	39,90
11. th Hours	109,90	89,99
Alien 1 Ribera	14,1	14,1
Buried in Time	99,90	53,34
Command & Conquer	144,90	99,93
C&C+Warcraft II Mission	59,90	46,58
Civilization 2	125,90	98,00
Cyberia 2	149,90	112,62
Cyberia 2	149,90	93,23
Dark Force	119,90	83,23
Descent II	154,90	113,22
Duhalin	14,1	14,1
Die Hard Trilogy	14,1	14,1
Disc World II	14,1	14,1
Duke Nukem 3D	149,90	93,65
Earthworm Jim	149,90	87,50
Earth Siege 2	109,90	73,24
F1 2000 (F1X2)	119,90	79,34
F1 2000 (F1X2)	189,90	112,62
Fifa Int. Soccer '96'	139,90	97,89
Grandprix 2	129,90	93,90
Gabriel Knight II	119,90	86,57
LucasArts Archive (episy)	149,90	93,23
Mad Dog Pack (1+2)	74,90	48,26
MechWarrior 2	119,90	79,95
MechWarrior 2: Mercenaries	59,90	112,54
Megapack 3	14,90	87,90
Megapack 4	14,90	87,90
Megapack 5	139,90	89,89
Mortal Combat III	129,90	89,85
NBA Live 96	143,90	97,89
Need for Speed Gold	119,90	82,95
NHL '97	113,90	85,22
Pandora's Derivative	149,90	104,25
Phantasmagoria	14,1	14,1
Quake	144,90	86,88
Quake II	79,90	89,85
Rebel Assault	129,90	87,88
REBELASSAULT II	129,90	89,23
Ripper	129,90	89,23
Settlers 2	129,90	89,85
Silent Hunter	139,90	86,50
Strike 96	119,90	86,50
Spycraft	119,90	86,50
Warcraft: Arena (podstawy)	149,90	108,22
Tie Fighter	129,90	89,89
Time Command	129,90	89,89
Under a Killing Moon	79,90	59,11
Ultima Runner	99,90	73,24
Virtual Judo	149,90	110,81
Warcraft 2	143,90	93,59
Warcraft 2 Mission	73,90	45,90
Who shot Johnny Rock	59,90	38,46
Wing Commander IV	159,90	113,26
X-Wing Col	119,90	86,50
Zork Nemesis	129,90	87,59
Europlus+ Prof. Pack	380,00	250,00
M.S. Encarta 96'	99,90	68,15
MS. Encarta 96' 7	529,90	353,65
MS. Encarta 96' 7	49,90	11,00
MS. Encarta 96' 7	19,90	12,00
MS. Encarta 96' 7	149,90	99,90
MS. Encarta 96' 7	29,90	16,90
MS. Encarta 96' 7	149,90	99,90

AMDK 100 1860
580 HD, 2 MB SVGA, 1 MB
1899 1336
SB 32 AWE 575

Nowe Tytuły
Syndicate Wars
129,90
Command & Conquer 2
Red Alert
Tel.
Medynasty
129,90
Rynek 17 Box 138 44-200 Tybnik
P. ul. Sp. Lublin Begin S.C.
Krakowskie Przedmieście 35

CENTRUM SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ
„ELMA COMPUTERS & SOFTWARE”
ul. Z.W.M. 8 02-786 WARSZAWA
tel. (0-22) 614 21 97 (0-22) 643 58 05
tel./fax (0-22) 644 94 14

OFERUJEMY W SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ
SUPER KONSOLE:

- Sony Playstation - 950 zł
- Sega Saturn - 950 zł

oraz bogate oprogramowanie:

SONY PLAYSTATION			
2D LEMMINGS	150	OFF WORLD INTERCEPTOR	160
ACTIA GOLF	200	OLIMPIC GOCOCOR	180
ADIDAS SOCCER	150	OLYMPIC GAMES	180
ADIDAS POWER SOCCER	150	PANZER GENERAL	190
ADLE WARRIOR FIRM	150	FENNY RACERS	220
AIR COMBAT	150	PGA TOUR GOLF	150
ALIEN TRILOGY	150	PGA TOUR GOLF 97	220
ALONE IN THE DARK	160	PILOZOSMA	170
ANDRETTI RACING	200	POWER SERVE	160
ASSAULT RINGS	150	PRIMAL RAGE	160
AULNAUTE HOLIDAY	170	PRO PINBALL THE WEB	190
BLAM! MACHINEHEAD	200	PSYCHIC DETECTIVE	160
BUST A MOVIE 2	150	RACING GRIKS	160
CASPER	200	RAPID RELOAD	160
CHESSMASTER 2D	150	RAYMAN	200
COMPLETE DAVIS CUP	150	RETURN FIRE	160
OUTCOM	150	REVOLUTION X	160
CYBERIA	150	RESIDENT EVIL	190
CYBERSPEED	150	RIDGE RACER	150
D	160	RIDGE RACER REVOLUTION	220
DESTRUCTION DERBY	180	RIE II	160
DEFOND 5	150	ROAD RASH	190
DESCENT	160	SHELL SHOCK	170
DISOWNED	160	SHOGUNAW ASSAULT	160
DOOM	170	SKELETON WARRIOR	160
ESPA EXTREME GAMES	160	SLAM N. JAM 96	160
EXTREME PINBALL	150	SPACE HULK	190
FADE TO BLACK	150	STAR FIGHTER 3000	160
FIFA SOCCER 96	170	STERBLADE ALPHA	160
FINAL DOOM	200	STREET FIGHTER	160
FORMULA 1	200	STREET FIGHTER ALPHA	160
GALAXIAN	160	STRIKER	150
GALAXY FIGHT	160	TEKKEN	160
GEX	160	TEKKEN 2	200
GOAL STRON	160	THE NEED FOR SPEED	190
GUNSHIP	160	THE RAINBOW PROJECT	150
HEBERESES POPOLITO	160	THEME PARK	160
H OCTANE	160	THUNDERBARK	150
IMPACT RACING	160	TIME COMMAND	220
INT. TRACK & FIELD	150	TOP GUN	220
JOHNY BAZZOKATORNE	160	TOSHINDEN	150
JUMPING FLASH	160	TOSHINDEN 2	150
JUMPING FLASH 2	200	TOTAL ECLIPSE	160
JUNYTER STRIKE	150	TOTAL HBA	150
KILLAG THE BLOOD	150	TRUE PINBALL	160
KILLAG ZONE	200	TUNNEL 01	160
KRAZY INMAN	150	UFO	160
LOADED	160	VIAPOINT	160
MAGIC CASPET	160	VIRTUAL GHOST	220
MICKEY'S WILD ADY.	150	WARHAWK	160
MORTAL COMBAT 3	200	WINGS COMMANDER III	160
NAMCO MUSEUM	150	WRECKOUT	160
NBA IN THE ZONE	150	WRECKOUT 2097	210
NBA JAM	150	VIRTUAL GOLF	160
NBA LIVE 96	130	WORLD CUP GOLF	160
NIKGAMEDAY	150	WORMS	160
NHL FACE OFF	150	WRESTLING	160
NOVASTORM	160	ZERO DIVIDE	160

SEGA SATURN			
ALIEN TRILOGY	130	OFF WORLD INTERCEPTOR	160
ATHLETE RINGS	130	OLIMPIC GOCOCOR	180
BATTLE MONSTERS	200	PANZER DRAGON	160
BLAM! MACHINEHEAD	200	PANZER DRAGON 2	200
BLACK FIDE	150	RAYMAN	190
BURBLE GOBBLE	200	RESE I REBURECTION	160
BUG	150	ROBORICA	170
CASPER	200	SEA BASS FISHING	160
CHAOS CONTROL	200	SEGA RALLY	160
CLOCKWORK KNIGHT	160	SHELLSHOCK	160
CLOCKWORK KNIGHT 2	200	SHINOBIX	220
CYBER SPEEDWAY	160	SM CITY 2000	200
D	160	SKELETON WARRIORS	200
DAYTONA USA	170	SLAM JAM	160
DESTRUCTION DERBY	130	STARFIGHTER ALPHA	200
DIGITAL PINBALL	160	THE HORDE	160
DISOWNED	130	THEME PARK	160
ELUC 96	200	TOMB RIVER	220
EXAMINED	200	TUMBLER-AWK 2	170
F1 CHAMPIONSHIP	160	TOSHINDEN	160
FIFA SOCCER 96	170	TRUE PINBALL	160
GRENAR	200	ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3	180
HANG ON GP 96	170	VICTORY BOYING	160
H OCTANE	160	VICTORY GOAL	160
JOHNY BAZZOKATORNE	170	VIRTUA COP + GUN	280
KEB2	160	VIRTUA FIGHTER	160
MAGIC CASPET	170	VIRTUA FIGHTER 2	220
MYST	160	VIRTUA FIGHTER KUBS	200
NBA ACTION	130	VIRTUA FIGHTER REMIX	160
NHL HOCKEY ALL STARS	150	VIRTUA RACING	170
NIGHT WARRIORS	130	WING ARMS	170
NIGHTS	200		

Przeżyłka płatna przy odbiorze (+ koszt przesyłki).
Termin realizacji zamówienia 15 dni III
Zamówienie oraz pytania przyjmujemy telefonicznie,
faxem lub listownie.



Przez ostatnie dwa lata Amiga nie była zbyt obficie zaopatrywana w mordobicia. Co prawda rok temu ukazały się dwie odsłony STREET FIGHTER (opis

KENTO

Nazwisko: Kento Sazaki
Kraj: Japonia
Wiek: 24 lata
Wzrost: 184 cm
Waga: 87 kg
Duch Wojownika: Święty Smok Onikawa
Technika Walki: Sherey Kin
Szkoła Walki: Shaolin Hakiota
Hobby: komiksy

Dragon Ball D, TD, T+F
Dragon Breath P, T, P+F
Hyper Kick Tx(1), P+F
Power Blow D, PD, P+F

ERIC

Nazwisko: Erik Windsor
Kraj: USA
Wiek: 25 lat
Wzrost: 182 cm
Waga: 84 kg
Duch Wojownika: orzel
Technika Walki: uciążna
Szkoła Walki: życie
Hobby: podróże na rowerze w towarzystwie pięknej kobiety

Wave Blaster D, TD, T+F
Death Smash T, TD, D, PD, P+F
Shock Kick Dx(2), P+F
Hyper Hawk Y, P, T, P+F

YURI

Nazwisko: Yun Hishimoto
Kraj: Chiny
Wiek: 34 lata
Wzrost: 181 cm
Waga: 78 kg
Duch Wojownika: Święty Smok Nanutsa
Technika Walki: Yoiseikan Budo
Szkoła Walki: Orion
Hobby: zbieranie dzieł sztuki

Dragon Uppercut P, D, PD, P+F
Dragon Roll P, T, P+F
Hurricane Blade D, TD, T+F
Chain Smash Tx(1), P+F

TONG-LEE

Nazwisko: Tong Lee
Kraj: Tajlandia
Wiek: 32 lata
Wzrost: 189 cm
Waga: 96 kg
Duch Wojownika: Święty Tygrys Takuma
Technika Walki: kick boxing, thai boxing
Szkoła Walki: ulica
Hobby: niszczenie japońskich lalek

Dread Tiger D, TD, T+F
Flying Blast Y, D, LD, L+F
Burning Blade D, PD, D+F
Burning Uppercut Tx(1), P+F

FIGHT

w SS'26), ale były one słabej jakości. Za to bardzo dobrze zapowiada się końcówka bieżącego roku, bowiem w fazie betatestów znajduje się bijatyka CAPITAL PUNISHMENT, a niedawno ukazał się zupełnie zniecała FIGHTING' SPIRIT.

Według danych zaczerpniętych z tygodnika CTW FIGHTIN' SPIRIT okazał się amigowym hitem roku w Niemczech. Zdziękawiony tym faktem, z niedowierzaniem zabrałem się do jej rozpracowania. Najpierw zawołalem Gulasha, aby okiem eksperta ocenił, czy przypadkiem podnieta Niemców nie jest zbiorową halucynacją? Chyba CTW podaje prawdziwe wiadomości, bo gdy Gulash zobaczył tę grę, to spadł z krzesła...

Na pierwszy rzut oka FIGHTIN' SPIRIT jest ładną podobną do STREET FIGHTER - dwa wymiary, ręcznie rysowane postacie i tła. Do dyspozycji masz kilka trybów grywkii i 10 różnych postaci, z których każda posiada szereg charakterystycznych ciosów. Wszyscy wojowni-

SHUZAR

Nazwisko: Shuzar
Kraj: Indie
Wiek: przypuszczalnie 166 lat
Wzrost: 187 cm
Waga: 91 kg
Duch Wojownika: panuja nad duchem kobry
Technika Walki: nie znana
Szkoła Walki: Orion
Hobby: techniki ascezy

Cobra Fire T, P, PD, D+F
Rings Fire Tx(1), P+F
Body Attack P, T, P+F
Monkey Attack D, TD, T+F

LORENTS

Nazwisko: Lorents O'donnel
Kraj: USA
Wiek: 35 lat
Wzrost: 185 cm
Waga: 80 kg
Duch Wojownika: puma
Technika Walki: uderzenie oszczętno-negowe wojownika
Szkoła Walki: własna
Hobby: słuchanie muzyki

Mortal Puma P, T, P+F
Fast Kick T, TD, D+F
Energy Blast Tx(1), P+F
Puma Assault Dx(1), U+F



Kolorowo jak w SSF2.
kę zbyt uboga animacja fighterów, którym



Czyżby brat Railena?

Wybór urządzenia sterującego jest bardzo ważny, bowiem każdy wojownik może wykonać cztery uderzenia.

FIGHTIN' SPIRIT



Najlepiej korzystać z pada od CD32, który posiada cztery niezależne przyciski FIRE. Joystick o dwóch przyciskach FIRE zredukuję liczbę dostępnych uderzeń o połowę. Najuboższy efekt osiągniesz grając zwykłym joyem z jednym

przydałoby się po kilka klatek ruchu więcej. Ich ruchy stałyby się przez to zdecydowanie bardziej płynne. Nie ma jednak co narzekać, bo Amiga to nie SEGA Saturn, oparta na superszybkich procesorach.

Szata graficzna FIGHTIN' SPIRIT jest zadziwiająco dobra. Najbardziej widowiskowe są specjale, wśród których błyszczą: morfowanie wojowników w ogniste zwierzęta, płonące uppercuty, ogniste kule rozpryskujące się na torsie przeciwnika i inne gorejące cuda natury. Do zalet zaliczyć trzeba też scenerie rozgrywanymi pojedynkami i odłotowo zrealizowaną otoczkę. W połączeniu

z efektownymi, digitalizowanymi okrzykami stanowi to idealny materiał na bardzo dobre mordobicie.

FIGHTIN' SPIRIT nie ma sobie równych wśród bijatyk na Amidze, ponieważ jest szybki, megamiodny, bardzo ładny i przemyślany. Konkurenta widzę jedynie w CAPITAL PUNISHMENT. SSF2T może odejść na zasłużoną emeryturę.

Zamieszczona lista specjalistów uwzględnia obsługę joyem z jednym przyciskiem FIRE – jako najbardziej popularnym. Kombinacje dla pada od CD32 i joya z dwoma przyciskami FIRE są takie same, z wyjątkiem konieczności wyboru odpowiedniego FIRE. Zachęcam wszystkich do odnajdywania ukrytych ciosów.

Wick

cy mają po cztery specjale oraz jeden cios ukryty. To determinuje styl walki. Jako bonus pojawia się jeszcze jedna ukryta postać o nieprzeciętnych umiejętnościach.

Wykonywanie ciosów specjalnych i sterowanie wojownikiem dostępne jest przy pomocy trzech urządzeń.

FIRE. Wobec powyższego polecam zaopatrzenie się w pada od CD32 – największa radocha, najwięcej rozlanej krwi, najlepsze specjale.

Dzięki kilkunastu różnym ciosom walki są bardzo ciekawe, bez względu na to, czy grasz z kumplem czy z komputerem. Efekt psuje troszeczk-

LEGENDA

- TYŁ (LEWO) L
- PRZÓD (PRAWO) P
- GÓRA G
- DÓŁ D
- TYŁ-GÓRA TG
- TYŁ-DÓŁ TD
- PRZÓD-GÓRA PG
- PRZÓD-DÓŁ PD
- FIRE F
- PODCZAS SKOKU Y
- X SEKUND x(X)



Neo '96

AMIGA 500/1200 dyskietek
Autoryzowany dystrybutor zapowiedź: grudzień
Winnago
Kompostaro: ekstramordobicie, zjada SS2T na śniadanie!!!



BURKE

Nazwisko: Burke Maribock
Kraj: USA
Wiek: 28 lat
Wzrost: 182 cm
Waga: 79 kg
Duch Wojownika: Skorplon Arizony
Technika Walki: Osobista technika
Szkoła Walki: życie, ulica
Hobby: gry wideo

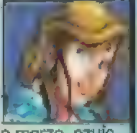
Fire Boom	D, TD, T+F
Scorpion Fist	Tx(1), P+F
Mirror Shade	D, PD, P+F
Spining Uppercut	P, T, P+F



SHEILA

Nazwisko: Sheila Nash
Kraj: USA
Wiek: 22 lata
Wzrost: 176 cm
Waga: nie znana
Duch Wojownika: kocha morze, czuje się delinim
Technika Walki: karate, kung fu
Szkoła Walki: CIA, organizacja wojowników
Hobby: pływanie

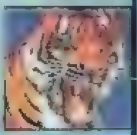
Dolphin Spirit	P, PD, D, TD, T+F
Sea Wave	Dx(1), U+F
Sea Star	T, TD, D+F
Sea Strom Kick	T, P, T+F



RHAJANG

Nazwisko: Rhajang
Kraj: brak
Wiek: nie znany
Wzrost: 203 cm
Waga: 152 kg
Duch Wojownika: nie znany
Technika Walki: nie znana
Szkoła Walki: dojo Hikawa
Hobby: polowanie na ludzi

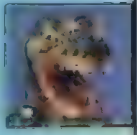
Wharlus Breath	D, TD, T+F
Tiger Claw	TDx(1), PD+F
Wharlus Attack	P, T, P+F
Wharlus Spin	Dx(1), PD, P+F



YADON

Nazwisko: Yadon
Kraj: Brazylia
Wiek: około 300 lat
Wzrost: 201 cm
Waga: 110 kg
Duch Wojownika: nie znany
Technika Walki: nie znany
Szkoła Walki: brak
Hobby: brak

Caos Flame	Tx(1), P+F
Crunch Run	P, PD, D, TD, T+F
Reptile Soul	P, PD, D, PD, P+F
Flying Caos Flame	Y, D, PD, P+F





G, 2xL – weź PERGAMIN
 P, 6xD, L, 2xD, 4xL – użyj PERGAMI-
 NU
 2xG – użyj PILOTA ZDALNEGO STE-
 ROWANIA



Wydawcy napisali na pudełku, że gra posiada niepowtarzalny klimat. Jeśli nudę oraz zażenowanie można nazwać niepowtarzalnym klimatem, to w pełni się zgadzam. Poza tym to wszystko już było (TAJEMNICA STA-

Faszysta Heinz to moja ulubiona postać. Gdybym posiadał zdolności artystyczne, trzaskalbym tysiące komiksów i filmów animowanych z tym bohaterem. Ostatnio jego postać pojawiła się na rewersie okładki najnowszej przegodówki wydanej przez L.K.AVALON. Tym razem Heinz zakosił BURSZTYNOWĄ KOMNATĘ, tworząc z tego jedną z największych TAJEMNIC.

kolorów. Jak widać, wystarczy kupić sobie aparat, wyskoczyć w plener i mamy już materiał na przegodówkę!

TAJEMNICA BURSZTYNOWEJ KOMNATY

Firma L.K.AVALON nie próżnuje. Jej gry pojawiają się na rynku jak grzyby po deszczu. Z moich obliczeń wynika, że ostatnie trzy Amigowe pozycje okazały się crapami. Z wiarą w powiedzenie „do czterech razy sztuka” zaorałem się więc za zgłębianie TAJEMNICY BURSZTYNOWEJ KOMNATY. Ku mojemu zaskoczeniu okazała się ona kopią SKARBU TEMPLARIUSZY, z niewielką ilością kosmetycznych zmian. Gra zawiera kilkadziesiąt digitalizowanych zdjęć, wyświetlanych w palecie 4096

Naturalnie zdjęciom towarzyszą dialogi. Ich jakoś jest kiepska, a momentami nawet żenująca (pseudohumorystyczne przerywniki). Całości przygrywa muzyka w postaci jednego modułu. Niestety już po pięciu minutach zmuszony byłem ją wyłączyć, ponieważ nie potrafiłem ścierpieć rzepolącego, gitarowego rifu. Najciekawsza okazała się jednak fabuła gry. Jakkolwiek w przypadku SKARBU TEMPLARIUSZY miała ona jakiś związek z tytułem, tak w tym przypadku stanowi pomyłkę, a raczej próbę zwabienia klienta atrakcyjnym tytułem! Tak się oczywiście robi na całym świecie, ale z zachowaniem umiaru i pewnych niepisanych norm. Na uwagę zasługuje wygodny i praktyczny interfejs sterowania point & click, który dzięki podświetlonym ikonom symbolizującym czynność ułatwia granie, a szczególnie system chodzenia obsługiwany strzałkami.

TUETKI i pochodne) ale w innej formie, dlatego życzyłbym sobie aby ambicja i zdrowy rozsądek powoli zaczęły się wkradać w serca szefów L.K.AVALON. Nam pozostaje ubolewać nad tym stanem rzeczy i wierzyć, że nadejdą lepsze czasy.

Gdy grasz z twarziela i wiesz co zrobić, możesz skończyć ją w niecały kwadrans. Mało ambitnym i tym, który skusił się na TAJEMNICĘ BURSZTYNOWEJ KOMNATY proponuję i tak skorzystać z rozwiązania. Specjalnie zastosowaliśmy taką formę, aby was nie znużać. Poza tym ciężko byłoby ją ubrać w warstwę fabularną. Najlepiej przekonajcie się sami.

G – góra D – dół
 L – lewo P – prawo

- D – weź ŁAŃCUSZEK ŚWIĘTEGO ANTONIEGO
- L – weź SUCHY PATYK
- P, G, P – weź NAPOJ SIŁY
- L, L, L – UŻYJ ŁAŃCUSZKA ŚWIĘTEGO ANTONIEGO, użyj SUCHEGO PATYKA
- P, P, G, L – weź BUTY
- P, G, P – użyj NAPOJU SIŁY
- G – użyj ZAPALONEJ POCHODNI
- G – weź KODY
- G – użyj BUTÓW
- 3xD, L, 2xD, 3xL – użyj CUKIERKA
- 3xP, 2xG, P, 4xG – weź SZNUREK
- P – weź KOMBINEZON IZO LACYJNY
- P – weź ŁOPATKĘ
- 2xL, G – użyj KOMBINEZONU IZO LACYJNEGO, użyj BEZPIECZNIKA
- G, P, G – użyj ŁOPATKI, weź PRZYNETĘ
- 2xD – weź PILOTA ZDALNEGO STEROWANIA

L.K. Avalon '96

WYKONANA 500% 3 dyskietki 2.5 MB HDD

Autoryzowany dystrybutor

L.K. Avalon

30 zł

Konwersja: zenada i odwroczosc

- 2xG, L, G – weź DZBANEK NA WODĘ
- D, P, 4xD, 5xP – użyj DZBANKA
- L, G, L – użyj DZBANKA Z WODĄ
- 2xL – użyj WODY ŚWIĘCONEJ
- R, G – weź LASKĘ, potącz LASKĘ ze SZNURKIEM, potącz WĘDKĘ i PRZYNETĘ
- D, 2xP, G, P, 6xG, 2xL, G – użyj WĘDKĘ Z PRZYNETĄ
- D, 2xP, 6xD, L, 2xD, 4xL, 4xG, L, G, L – użyj RYBY
- P, 2xG, P, G – użyj KODÓW, weź KUFEL
- G, L – weź KRZYŻ
- P, 2xD, L, 2xD, L – użyj KUFLA
- P, D, P, 4xD, 4xP, 2xG – użyj KUFLA Z PIWEM
- P, 4xG, 2xP, G – użyj CZAPKĘ
- G – weź TRĄBKĘ
- 2xD, 2xL, 4xD, L, 2xD, 4xL, 5xG – użyj KRZYŻ
- 2xG – użyj TRĄBKĘ
- G – koniec

Wicik & Adam



KGB NEWS

KOLOROWY
GRZYWY
BIULETYN

**BARDZO TANI
SPECJALNY
DODATEK DO
SECRET SERVICE**

**PARAMILITARNY
MAGAZYN DLA
WOJOWNIKÓW**

Ani się człowiek nie obejrzał, a tu nadeszły jesienne deszcze, potem chwyciły przymrozki, czyli zima za pasem. Idą Święta, będzie choinka, potem Nowy Rok. Jak ten czas leci - można tylko westchnąć. Za kilka dni gromadnie zmieniamy cyferki '96 na '97 i zabawa rozpocznie się od nowa.

i ogromna pula nagród do wygrania. W numerze z pewnością zauważycie niewielkie zmiany, np. przedstawienie sekcji Amigowej trochę dalej, niż się ona zwykle znajdowała. Poza tym realizujemy postulaty o drukowanie plakatów. Są to na razie tylko zwiastuny nowej koncepcji tematyczno-graficznej SECRET SERVICE, którą będziemy powoli ale konsekwentnie wprowadzać.

Str. 90 - superkonsola - do wyboru PSX lub SATURN. Sponsor: SECRET SERVICE.

Str. 96 - monitor kolorowy NEC 15". Sponsor: ACTION.

Po podliczeniu wartości wszystkich nagród wyszło nam grubo **ponad sto milionów** starych złotych, plus samochód. Pozostaje nam tylko życzyć...

PRZY ŚWIĄTECZNYM STOLE

Lada moment ukażą się pierwsze gry „noworoczne” - FIFA '97, NHL '97, STRIKER '97... już teraz czuć powiew nadchodzącego roku, który dla gier będzie jeszcze bardziej przełomowy i znaczący, niż mijający rok 1996.

Oglądając się na moment za siebie - ileż to gier udało nam się rozgryźć przez ten rok. Podliczając zamieszczone u nas opisy, wychodzi tego prawie 500 gier na komputery i ponad 350 na konsole! Do tego kilkadziesiąt Rzutów Okiem... kiedy udało się to zrobić? Jak? Kto? Przecież to liczby niewyobrażalne! Możemy jednak obiecać, że w nadchodzącym roku jeszcze bardziej poprawimy te wyniki.

Starał się, aby numer, który trzymacie przed sobą, był jak najbardziej odświętny i szczególny. Stąd też m.in. **sześć wloklich konkursów**

Życzymy Wam, aby przy świątecznym stole każdy z Was znalazł chwilę dla swojej rodziny, aby święta spędzić na trochę wolniejszych obrotach niż zwykle i aby dla wszystkich okazały się one zdrowe i szczęśliwe. Jak mówią radiowcy - bądźcie z nami, a my z Wami!

Na koniec krótki przewodnik po konkursach ogłoszonych w SECRET SERVICE 41:

Str. 9 - 1 PlayStation, 3 gry i 25 toreb. Sponsor: SONY Poland.

Str. 59 - 5 control padów do PlayStation. Sponsor: LANSER.

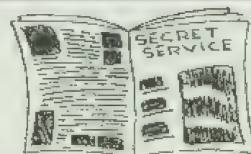
Str. 81 - 15 egzemplarzy gry LEW LEON i 5 WARCRAFT 2. Sponsor: CD PROJEKT.

Str. 85 - 1 prawdziwy samochód, konsola Saturn i gry. Sponsor: BOBMARK.

Wesołych Świąt!



W NUMERZE



PRZECIEKI	str. 82
BEZKARNOŚĆ GWARANTOWANA	str. 85
ALOHA! INTERNET!	str. 87
PRENUMERATA	str. 90
CO NOWEGO W METROPOLIS?	str. 92
TIPS'n'TRICKS	str. 92

KONKURS - WYGRAJ GRĘ LEW LEON!

Zapraszamy do udziału w konkursie, którego tematyką jest bardzo głośna polska platformówka. Demo mogliście podziwiać dzięki SS CD'40, natomiast premiera gry miała miejsce 28 listopada. Jeżeli uważnie czytacie SECRET SERVICE, bez kłopotu odpowiecie na poniższe pytania:

1. Ile etapów ma LEW LEON?
2. Na ilu kompaktach ukaże się LEW LEON?
3. Jak nazywa się producent tej gry?

Spośród prawidłowych odpowiedzi zostanie wylosowanych PIĘTNASTU zwycięzców!

Każdy z nich otrzymać oczywiście oryginalny egzemplarz gry.

Odpowiedzi prosimy nadsyłać **wyłącznie na kartkach pocztowych** pod adresem redakcji. Termin składania odpowiedzi upływa 31 stycznia 1997 r. (decyduje data stempla pocztowego). Prosimy o dopisek na kartce „konkurs LEW LEON”.

Dodatkowo wśród wszystkich uczestników konkursu rozlosowanych zostanie jako bonus pięć egzemplarzy gry WARCRAFT 2.

Życzymy powodzenia!



Nadchodzi nowy rok, czas więc na krótkie podsumowanie cieszącego się waszym nieślubnym zainteresowaniem działu o podtytuł „Zapytaj wujka Gulka”.

Nadsyłane przez was listy można podzielić na dwie grupy. Pierwsza z nich dotyczy spraw rzadko przez nas poruszanych, często też pragniecie świeżej, rzetelnej informacji na frapujące was tematy. Na takie listy z ochotą odpowiadam, to przecież one stanowią źródło informacji o waszych zainteresowaniach.

Drugą grupę, na którą patrzę spod oka, stanowią listy z zapytaniami, na które odpowiadałem już wcześniej osobiście, bądź też odpowiedzi na nie można było wielokrotnie znaleźć na łamach naszego miesięcznika.

Wniosek jest prosty: Zanim napiszecie, przeczytajcie SECRET SERVICE! Odpowiedzi mogą czekać się w pozornie niespodziewanym miejscu, nawet na stronie nie mających nic wspólnego z tematem! Piszcie, piszcie jak najwięcej ale starajcie się, aby w waszych listach nie pytać wciąż o to, na co w kółko odpowiadam. Aha, redakcja nie wysyła żadnych gier, plakatów, naklejek ani katalogów.

Merry Xmas and Happy NY!
Wash Ghoul-Ash

Napisaliście, że tylko SONY udziela gwarancji na konsole PlayStation. Tymczasem ja kupilem mojego PSX'a w elbląskiej firmie LANSER i konsola była zaopatrzona w polską instrukcję oraz gwarancję. Dawid, Gdańsk

Zasięgnęliśmy informacji w tej sprawie i oto rezultaty: konsole PlayStation są oficjalnie dystrybuowane przez dwie firmy: SONY oraz LANSER. Sprzęt pochodzący z obu tych firm jest objęty pełną roczną gwarancją, w pudełku znajduje się karta gwarancyjna z hologramem (w przypadku LANSERA jest to znak tłoczony w tekturze) i polskojęzyczna instrukcja. W ten sposób można rozpoznać, że konsola pochodzi z legalnego źródła. Natomiast co do awaryjności sprzętu, jest ona znikoma. Najczęściej odmawia współpracy czytnik CD z powodu wady fabrycznej. Konsole są naprawiane przez wymienianą czytnika, a jeśli jest to moż-

liwe, to wymieniane w całości na nowe.

W SS'38 na stronie 7 w „Rzucie okiem”, we wzmiance o DARK FORCES 2 pojawił się błąd rzeczowy. Nie jestem upierdliwy, ale go poprawię. Z całym szacunkiem, słowo „infamia” nie jest synonimem zdrady. Infamia to w prawie feudalnym kara wyjęcia spod prawa, czasem łączona z wygnaniem. Infamia można było bezkarnie zabić, otwierano po nim spadek, przestawał istnieć dla świata. Jeśli już używać technologii prawa feudalnego, to można użyć łacińskiego słowa „fellonia”, które oznacza zdradę jakiej dopuścił się wasal wobec swego seniora, lub „diffidatio”, które oznacza zdradę wasala dokonaną przez seniora. A poza tym jesteście za***iści, będę was kupował do końca życia. Mam też dwa pytania:

1. He dioptrii na nosie nosi Martinez?

2. Jakim samochodem szybko jeździ Pegaz Ass (marka i poj. silnika).

Tomek L, Szczytno

Z całym szacunkiem, jesteście upierdliwy... Nie, spoko, dzięki za sprostowanie. Wobec winnych zostanie wszczęte postępowanie karne. Jeśli zaś chodzi o propozycje, to łacińskie słowo „fellonia” natrętnie kojarzy mi się ze słowem „fallus” bądź „fellatio”, których znaczenia nie czas i miejsce wyjaśniać. A teraz odpowiedzi:

1. Martinez nosi okulary „-1”, czyli jest krótkowidzem. To od ślęczenia przy monitorze. W końcu chłopina robi to już ponad dziesięć lat!!!

2. Pegaz Ass jeździ Skarpetą, silnik ma pojemność dwóch stólików „weków” z zakrętką na podwójnym wtrysku.

Jestem waszym fanem i mam wszystkie numery SS od początku jego istnienia. Niedawno kupilem PeCeta, ale mam mały problem. Pomimo, że na PC są świetne gry to jest kilka gier na Amigę, które są dla mnie kultowe. Chciałbym się zapytać, czy istnieją programy emulujące Amigę na PeCecie? Lucyfer, Skórcz

Do niedawna emulator Amigi dla PC pozostawał jedynie

w strefie nocnych koszmarów. Teraz SHIT IS REAL i mamy prawdziwy, działający emulator! Program ten nazywa się UAE i powstał pierwotnie pod Unixem, natomiast ostatnio został skonwertowany w wersji dla DOS-u, i co najciekawsze, działa!!! Z dźwiękiem!!! Wypróbowałem go własnoręcznie m.in. na grze NORTH & SOUTH oraz na szokującym niegdyś demku STATE OF THE ART. Zamieściliśmy go na SECRET SERVICE CD'40, w dziale shareware. Nie kupicieś SS CD? Żałuj, bo niedługo na SS CD opublikujemy kilka kultowych demek dla emulatora!

1. Mam komputer Amiga 500 i chciałbym kupić grę SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO ale nigdzie nie mogę jej znaleźć! Gdzie mogę kupić tę grę?

2. Dlaczego w SS tak rzadko są plakaty i różne dodatki? Łukasz, Warszawa

1. Zadzwoń do firmy MIRAGE (oficjalnego dystrybutora koncernu U.S. GOLD), powinni już mieć SSF2T w ofercie.

2. Rzadko? Ostatnio ciągle są jakieś plakaty. Nie rozumiem tylko co masz na myśli przez „dodatki”. Naszym najlepszym dodatkiem jest comiesięczny SECRET SERVICE CD, który wraz ze stustronicową, solidną porcją kolorowego papieru w postaci SECRET SERVICE wspaniale się uzupełniają.

1. Mam CD32 i CD32 ProModule ze stacji Mitsumi. Ta stacja nie chce mi odczytać gry MORTAL KOMBAT 2, podczas gdy inne nie-dosowe gry czyta dobrze. Mój kolega ma A500 i MK2 działa u niego bez problemów. Co się dzieje?

2. Kumpel mi mówi: sprzedaj CD32 i kup sobie PlayStation. Co z tego, że kupię PlayStation jeśli będę musiał płacić po 2 mln za grę (w okolicy nie ma wypożyczalni)? Tomek, Warszawa

1. Wicik podpowiada, że będzie konieczna wymiana stacji dysków z Mitsumi na inną (np. TEAC lub SONY). Ewentualnie możesz stację zewnętrzną przeworkować z DF1 na DF0 (pod warunkiem, że taką posiadasz). Stacje MITSUMI kiepsko działają z rozszerzeniem ProModule.

2. Jeśli chcesz być zawsze z tyłu to pewnie, że możesz grać dalej na CD32. Moim zdaniem to sprzęt bardzo już stary, zaś obecne dla niego gry raczej nie wyglądają najlepiej w porównaniu do PC, a co dopiero do superkonsol. Jeśli zaś chodzi o kwestie finansowe: jeśli cię nie stać, to oczywiście nie kupuj! A wypożyczalni, czy też „wymieniałni” przynajmniej w Warszawie jest co najmniej kil-

ka (jeśli nie kilkanaście). Wake up, dude!

Dlaczego w dziale GRY TV I KONSOLE nie piszecie o Pegasusie? Nie pisaliście też o MK3 na tę konsolę? Ostry

Z tej samej przyczyny, dla której nie opisujemy gier na Atari 800 i ZX Spectrum. Po prostu sprzęt ten jest już za stary!!! Lada dzień wchodzi 64-bitowa konsola Nintendo, a ty chcesz abyśmy cofnęli się do ośmiu bitów? Sorry, tylko GAMEBOY. Coś wam powiem: PEGASUS to disco poło w branży gier komputerowych. A MORTAL KOMBAT 3 w wersji dla Pegasusa to najwykleszy pirat, „konwersja” z GameBoy'a!!!

Prenumeruję SECRET SERVICE CD i pytam dlaczego na CeDe-ku KOMBAT KORNER jest tekstowo taki sam, jak w normalnym, papierowym eSeSie? Czytelnicy i ty sam ciągle narzekasz na brak miejsca w numerze. Dopisz coś dodatkowego, aby było coraz mniej powtarzających się artykułów z eSeSa. Myszaq, Wrocław

Okay, przynajmniej to ostatnio trochę sobie odpuściliśmy. Biorę się więc do roboty i obiecuję, że KOMBAT KORNER CD co miesiąc będzie większy, lepszy i młodniejszy. Zaczynam od tego miesiąca, na SECRET SERVICE CD znajdują się dwa wspaniałej jakości filmy z gry TEKKEN 2, a także z prze-wspaniałego NIGHTS. Za miesiąc przedstawię 10 nowych mordobić, ze screenami. Pamiętajcie jednak, że nawet na CD miejsce jest ograniczone ze względu na żarłoczne dema!

1. Podaj fatality do MK3 na SEGA MEGADRIVE.

2. Chcemy kupić KOMPENDIUM WIEDZY, ale nie wiem ile kosztuje i gdzie wysłać zamówienie.

Speed Death & Fire Speed

1. Listę ciosów do MK3 dla SNES i MegaDrive podam w KOMPENDIUM WIEDZY 2. Będą też historie postaci ze wszystkich części MORTAL KOMBAT zebrane do kupy, planuję też coś więcej... szczegóły wkrótce!

2. Przeczytaj stronę z prenumeratą – znajduje się tam dokładny opis jak i co można zamawiać. Jest też ładny kuponik do wycięcia. Boże! KOMPENDIUM ukazało się prawie rok temu! Człowieku, pospiesz się, bo za chwilę będzie „dwojka”!

Jestem fanatykiem gier RPG i DOOM'owatych. Nie wiem jaką konsolę wybrać. Czy PSX, czy Saturn? Którą bardziej polecasz? Szpigiel

Jeśli chodzi o gry RPG, to więcej jest i będzie dla Saturna. W 1997 roku przybędzie ok. 10

tytułów, w tej chwili polecam STORY OF THOR 2 i SHINING WISDOM. W przypadku gier first-person perspective, jak DOOM, lepiej wybrać PlayStation. Jest DOOM, KILEAK THE BLOOD 2, ALIEN TRILOGY i wiele innych w zapowiedziach. (Argh... nienawidzę pytania „CO JEST LEPSZE, PSX CZY SATURN” – przeczytaj artykuł w dziale sprzętowym).

Mam do was kilka pytań i uwag.

1. Kto to jest Banana Split? Czy to ktoś nowy, czy może nowypseudonim kogoś „starego”?

2. Poszerzyć KOMBAT KORNER o kilka stron!

3. Ze mną jest chyba coś dziwnego! Wszyscy lubią albo bijatyki, albo strategie, albo... a ja lubię WSZYSTKO!

4. Czy SEGA Saturn kupiona w Japonii będzie działać w Polsce? To samo dotyczy Anime.

Lucas, Gdynia

1. Banana Split to „nowy”. Ma ze 190 cm wzrostu, kudły lekko za uszy i ubiera się w luźne ciuchy. Lubi Cyberpunk i studiuje dziennikarkę.

2. Gulash podnosi znad listu oczy i patrzy na Martinezę. Krótkie, gardłowe „NIE!” przerywa ciszę zaległą w redakcji. Gulash mamrocząc pod nosem bluźnierstwa wraca do czytania listu (napiszcie 1000 listów do Martinezę, to da mi stronę albo dwie więcej).

3. To nie dziwnego... czasem też lubię zagrać w coś innego niż mordobicie (nawet w przygodówkę, byle łatwą i krótką). Dla odmiany Miecz przyznał się ostatnio, że bardzo podoba mu się TO SHINDEN, którego namiętnie zarzyna wieczorami. Z tobą wszystkim w porządku.

4. Działać będzie, ale jest duży problem. W Japonii za ogólnie przyjęty uważany jest system NTSC (w Europie mamy PAL), w związku z tym będzie potrzebny także telewizor pracujący w tym systemie. Nawet jeśli ominiesz ten problem (multisystemowe TV) pozostaje jeszcze sprawa gier, te sprzedawane w Europie i w USA nie będą pracować na japońskiej konsoli. NIE KUPUJ CIE KONSOL POZA GRANICAMI EUROPY, NAWET JEŚLI SĄ BARDZO TANIE!!!

•••

1. Czy będzie druga część gry WWF WRESTLEMANIA?

2. Jakie są plusy i minusy napędu CDx8? Czy będą na nim chodziły szybciej gry i jaka trzeba mieć sprzęt do niego?

3. Jakie możliwości daje np. 256 MB RAM-u?

Doink, Poznań

1. Firma MIDWAY na razie nie zapowiada drugiej części. Będzie za to wrestling w wydaniu trójwymiarowym, wydany przez firmę ACTIVISION.

2. Plusy: szybszy czas doczytywania (płynniejsze animacje). Minusy: żadne!!! CD ROM x8 będzie działać praktycznie z każdym komputerem PC.

3. Ogromne. A poważnie, skąd ci przyszła do głowy tak astronomiczna liczba? Taka ilość pamięci jest jedynie przydatna przy pracach graficznych, żadna gra nie będzie chodzić szybciej. Przez najbliższy rok spokojnie wystarczy 32 MB pamięci.

•••

1. Na którą konsolę, PSX czy Saturn jest więcej mordobic 3D?

2. Na którą konsolę jest więcej „chodzonych” mordobic?

3. Czy na PSX jest DOOM 2? Czy jest lepszy niż na PC?

4. Czy na konsolę Saturn są jakieś gry DOOM’o-podobne?

5. Czy na PSX jest jakaś strzelanka z dołączonym pistoletem?

6. Dlaczego gry na konsole są takie drogie?

Mr. MAD

1. Na PlayStation (co najmniej 8, przy 4 dla Saturna)

2. Na Satuma jest GUARDIAN HEROES, na PSX TIME COMMANDO.

3. Dla PSX przygotowano specjalną wersję DOOM, z dodatkowymi poziomami niedostępnymi dla PC. Nie ma gry DOOM 2, a DOOM jest lepszy niż na PC (choćby muzycznie, włosy jeżą się na głowie).

4. Jest ROBOTICA, a w zapowiedziach kilka innych (m.in. specjalna wersja DOOM, QUAKE oraz obecny już na PlayStation ALIEN TRILOGY).

5. Już niedługo pokażą się gry HORNED OWL i LETHAL ENFORCERS wykorzystujące pistolet, będzie też DIE HARD TRILOGY. I trzy różne pistolety!!!

6. Jak już kiedyś wspominałem, gdybyś mieszkał w bardziej cywilizowanym kraju, byłoby cię stać na jedną taką grę tygodniowo. Teoretycznie możesz się przyklepić do rządu, aby obniżył ludziom podatki, zniósł cło, podatek graniczny i VAT na gry, lub do dystrybutorów gier aby obniżyli ceny. Gry byłyby tańsze, gdyby dystrybutorzy nie musieli przy ich sprowadzaniu płacić tych wszystkich horrendalnych opłat! Litości, panowie z okrągłej sali!

•••

Yo! Przeczytajcie to uważnie...

Redakcja zastrzega sobie prawo do publikacji nadesłanych listów. Zastrzega też sobie prawo do ich skracania, poprawiania błędów ortograficznych i usuwania wszelkich wulgaryzmów. Gulash zastrzega sobie prawo do odpowiadania na listy we właściwym sobie stylu oraz nie odpowiadania na listy bez sensu. Wszystkie listy są czytane.

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

ZADZWON!



Sony Playstation
32-bit. konsola gier telewizyjnych
joy pad, dysk demonstracyjny, kabel euro i cinch, instrukcja w języku polskim i rok gwarancji

999,-

Przy zakupie konsoli

Gratis

Super Pad z 2 pistoletami o wartości **79,-**



Sega Saturn
32 bit. konsola gier telewizyjnych
joy pad, dysk demonstracyjny, kabel euro, wbudowana karta pamięci, instrukcja w języku polskim i rok gwarancji

999,-

Przy zakupie konsoli

Gratis

Super Pad z 2 pistoletami o wartości **79,-**



Już w Polsce
NINTENDO 64

NOWOŚCI NA PSX:

Tekken 2 • Wipeout 2077 • Destruction Derby 2 **209,-**

Ofertujemy:

- ☛ najszybciej nowości z całego świata
- ☛ najlepsze ceny
- ☛ największy asortyment w kraju
- ☛ najszybsze terminy realizacji
- ☛ super oferty specjalne
- ☛ najwyższej jakości akcesoria

LANSER • 82-300 ELBLĄG • SKRZYDLATA 1a
TEL. 0-55 33-93-65

POSZUKUJEMY POSREDNIKOW • FAX 0-55 33-59-44

H.C. MULTISERWIS ul. Okopowa 78 01-042 Warszawa
tel. (0-22) 38-60-01 do 04 w. 254

KOMPUTERY PC

Jesteśmy przedstawicielem firmy "UNIA", istniejącej na polskim rynku od 1986 roku. Komputery tej firmy posiadają dwuletnią gwarancję.

Przykładowe konfiguracje:

586 DX 133, 4 MB RAM, SVGA 512 kB, FDD 3,5", 101 US, mysz, monitor kolor 14"LRNI

HDD	0 MB	635 MB	850 MB	1 GB	1,2 GB	1,6 GB
-----	------	--------	--------	------	--------	--------

CENA	1445	1846	1848	1960	2019	2107
------	------	------	------	------	------	------

PENTIUM 100, 8 MB RAM, SVGA 1 MB PCI, FDD 3,5", 101 US, mysz, monitor kolor 14"LRNI

HDD	0 MB	635 MB	850 MB	1 GB	1,2 GB	1,6 GB
-----	------	--------	--------	------	--------	--------

CENA	1994	2298	2396	2514	2551	2631
------	------	------	------	------	------	------

DOPLĄTY DO:
PENTIUM 120 - 55 zł. PENTIUM 133 - 270 zł.
PENTIUM 150 - 524 zł. PENTIUM 166 - 937 zł.

Do podanych cen należy doliczyć 9% podatku VAT

W rozliczeniu przyjmujemy Wasze komputery PC

MODERNIZACJE

MONTUJEMY CD-ROM'y I KARTY DŹWIĘKOWE

WYKONUJEMY USŁUGI W ZAKRESIE WYMIANY
POSZCZEGÓLNYCH PODZESPOŁÓW (PŁYT GŁÓWNYCH,
PROCESORÓW, PAMIĘCI RAM, TWARDYCH DYSKÓW itp.)
SKUPIJEMY UŻYWANE ELEMENTY

MOŻESZ UNOWOCZEŚNIĆ SWÓJ KOMPUTER NA RATY

KONSOLE

SONY PLAYSTATION 999,-

SEGA SATURN 999,-

SEGA SATURN + GRA 1198,-

Posiadamy ogromny wybór gier

masz grę, która Ci się znudziła - zadzwoni
rozwiążemy Twój problem

NOWOŚCI

CRASH BANDICOT

PSX

TOMB RIDER

SATURN

PSX
TEKKEN 2

SATURN

NIGHTS

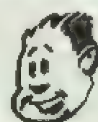
W rozliczeniu za konsole przyjmujemy AMIGI

AMIGI

NAJTANIEJ W POLSCE

AMIGA 1200 - 900 zł.

AMIGA 600 - 500 zł.



AMIGA 500 - 400 zł.

AMIGA CD-32 - 400 zł.

SPRZEDAJEMY NA RATY

U NAS KUPISZ NAJKORZYSTNIEJ

SPRZEDAJEMY WYSYŁKOWO

Ceny z dnia 10.11.1996 r.

OD 7.XII.1996r. rusza

NOWA GIEŁDA

gdzie znajdziesz **KONSOLE**
tylko i wyłącznie

oraz wszystko co ich dotyczy

PREZENTACJE

KONSOLE

Pokazy

GRY

MEMORY CARD

Zapraszamy do klubu "STODOŁA"

w każdą sobotę w godz. 15 - 18
adres: Warszawa ul. Batoiego 10

OKABLOWANIE

MOJEKARTY

WSTĘP na giełdę BEZPŁATNY

Sprzedaż promocyjna kierownic amerykańskiej f-my
PLATINUM do SONY PLAYSTATION cena 315,00 zł + VAT

Bezkarność Gwarantowana 4

wyniki ankiety

W SECRET SERVICE 31 ogłosiliśmy największą ankietę w naszej historii, pod tradycyjną nazwą BEZKARNOSC GWARANTOWANA. Zadałszy wam w niej mnóstwo pytań, które miały dać odpowiedź: jak wygląda polski rynek gier, kto właściwie gra w gry, jakie komputery są w domach i wiele innych. Odzew przekroczył nasze najśmielsze oczekiwania. Otrzymałszy ponad 25 tysięcy wypełnionych papierków. Ankieta zawierała 56 pytań, a więc mieliśmy do opracowania – bagatela – prawie półtora miliona odpowiedzi.

Początkowo sądziłszy, że wakacje wystarczą, by zebrać do kupy wyniki. Jednak jeszcze we wrześniu wklepywanie danych nie było zakończone. A analiza, zestawienia? To wszystko trwało, bo liczył się każdy głos. Jednak gdy wyniki ujrzały światło dzienne okazało się, że dane te przedstawiają stan z pierwszego kwartału 1996 r., czyli w zasadzie nieaktualne! Jest jednak rozwiązanie – o tym na końcu.

Na początek jednak uwagi. Część ankiet była wypełniona nieczytelnie, bądź niezgodnie z zasadami, co znacznie opóźniało nam pracę – musieliśmy interpretować odpowiedzi. Najczęściej błędy pojawiały się w następujących pytaniach: 2 – brak odpowiedzi (swojego wieku naprawdę nie trzeba się wstydzic!); 4 – wielu z was posiadało grubo ponad 100% wolnego czasu; 38 i 41 – krzyżki zamiast ocen; 39 i 40 – zakreślenie zarówno odpowiedzi „bez znaczenia” jak i in-

nych. Dużo problemów sprawiło też pytanie 56, gdyż niektóre propozycje trzeba było czytać pod szkłem powiększającym. Jednak najzabawniejszy jest fakt, że w odpowiedzi na pytanie 54 SECRET SERVICE dostał kilka zer, które oznaczały, że nasz magazyn nie jest wam znany. Niby nie muszą nas czytać wszyscy, ale skąd w takim razie mieli ankietę?

Z podsumowanie odpowiedzi wynika, że jesteśmy zdecydowanie pisemem młodzieżowym – 85% czytelników to uczniowie szkół podstawowych i średnich. Nie jest też chyba niespodziewanym fakt znikomej popularności SECRET SERVICE wśród dziewczyn (5% czytelników), ale odsetek ten rośnie! Dziewczyny, komputer naprawdę nie jest taki straszny jak go malują, a w dodatku nie pije, nie pali i jest na każde wasze pstryknięcie!

Rozkład posiadanych w domach komputerów jest następujący: 72% z was posiada PC (z czego połowa z CD), 26% Amigę, a prawie 20% komputery 8-bitowe (suma wynosi ponad 100%, gdyż niektórzy mają zarówno 8-bitowca jak i Amigę/PC). Wynika z tego, że prawie 20% z was kupując większy komputer nie pozbyło się z domu Spectrum, Atari czy Commodore. Znany nawet takich, co zostawili sobie Amstrady!

Wśród PC-towców żaden procesor nie ma zdecydowanej przewagi, ale najczęściej głosów uzyskał Pentium i 486DX4 – po około 20% oraz 486DX2 i 386DX – po około 15%. W sumie kom-

putery z procesorem 486 i lepszym posiada 65% PC-towców, ale aż 37% pragnie zmienić procesor na Pentium, a 30% na 486DX4. Jeśli chodzi o pamięć, to 45% posiada 4 MB, a 40% – 8 MB. Jednak aż 55% czytelników chce dokupić następne 4 MB, a 30% – 8 MB.

Dyski twarde o pojemności 250 MB i większej posiada 65%, ale aż 15% ma dyski poniżej 60 MB. Kartę muzyczną ma zaledwie 38% PC-towców, z czego na różne wersje Sound Blastera oraz jego klony przypada 77%, a na GUSa zaledwie 13%, co chyba obala mit niezwyklej popularności tej karty muzycznej.

Wśród Amig zdecydowanym liderem są modele 500/500+ i 600, które posiada 58% Amigowców. Model 1200 posiada 36%, a 2000 i lepszy zaledwie 6% miłośników Amigi. To chyba także obala pewien mit – rządzi(ła) po prostu pięćsetka.

Konsole posiada 20% czytelników, ale brak jest wyraźnego lidera: Pegasusa posiada około 4%, CD32 około 3%, PlayStation około 3%, Jaguara i GameBoya po około 2%, a udział każdej z pozostałych wynosi poniżej 1%.

Wasze ulubione gry to mordobicia (średnia ocen 2,50), strategię (2,38) i wyścigi (2,33). Najmniej popularne są „gierki pod Windows” (1,43), role-playing (1,72) oraz symulatory kosmiczne (1,79). Wynik był do przewidzenia – w końcu Windows ma tylko około 70% czytelników. Sukces mordobicia, strategii i wyścigów to zapewne rezultat możliwości rywalizacji z kolegami.

Najczęściej proponowane zmiany w SECRET SERVICE to wyraźne rozgraniczenie na klany (strategie,

przygodówki, ...) oraz drukowanie plakatu w każdym numerze. Najwięcej emocji wywołuje Manga Room, który posiada zarówno fanatycznych zwolenników (cały SS dla mangi!) jak i zagorzałych przeciwników (manga do piachu!).

Serdecznie przepraszamy za tak duże opóźnienie w opracowywaniu wyników. Dotknęła nas przysłowio- wa klęska urodzaju i musieliśmy sobie z tym jakoś poradzić. Jest oczywiście, że stan na dzisiaj uległ zmianie, np. pojawiła się konsola Saturn, zmalała liczba Amig itp. Postanowiliśmy więc pójść za ciosem i ogłosić drugą ankietę! W styczniu lub lutym opublikujemy uaktualniony kupon do wypełnienia. Zdobyliśmy masę doświadczeń, tak więc opracowanie powinno pójść znacznie szybciej. Dopiero zbiorcze porównanie wyników tych dwóch ankiet pozwoli na ocenę rzeczywistych tendencji oraz potwierdzenie bądź podważenie pewnych hipotez. Szykujcie długopisy, bo niedługo drugi Wielki Spis Powszechny!

Teraz jednak najmiłsza część ankiety – zwycięzcy! Zgodnie z zapowiedzią, wylosowaliśmy szczęśliwca, który dostanie nagrodę – komputer Pentium 100 w konfiguracji: 16 MB RAM, 1.6 GB HDD, karta graficzna S3 Virge, karta dźwiękowa SB AWE. Jest nim...

Adam Gałek z Dąbrowy Gómiczej!

Gratulujemy! Z Adamem skontaktujemy się osobiście w celu uroczystego wręczenia nagrody w redakcji.

Wszystkich zapraszamy natomiast do KOMPENDIUM 2, gdzie znajdować się będą tabelki, wykresy i porównania.

MEGA KONKURS WYŚCIGOWY!

CO ZROBIĆ, BY STANĄĆ DO ELIMINACJI:

1. Podłącz domowy magnetowid do telewizora z konsolą SATURN.
2. Wrzuć kompakt z SEGA RALLY do SATURNA.
3. Wybierz Toyotę, trasę Forest i tryb Time Attack.
4. Wciśnij REC-PLAY w magnetowidzie i STARTUJ!!!

A potem przyślij na kasecie video zapis swojego najlepszego wyścigu (wystarczy tablica wyników*) pod adresem:

**BOBMARK, ul. Smocza 18
Warszawa, tel. (0-22) 38-05-02**

SEGA SATURN

Najlepsze czasy uzyskali:

Dariusz Grzyb z Rzeszowa, Bartosz Żulicki z Sianowa i Sebastian Sanocz z Sanoka.

30.11.96 zostanie wyłoniony Mistrz Miesiąca.

**ZAWODNICY ZAKWALIFIKOWANI
DO FINAŁU ZMIERZĄ SIĘ
PRZED KAMERAMI TELEWIZJI.
GŁÓWNA NAGRODĄ JEST
PRAWDZIWY SAMOCHÓD!!!**

* honorujemy także
fotografię z ekranu



UFO GAMES

ul. Stanisławowska 1/23
05-300 Mińsk Maz.
tel./fax (0-256)25-58
(8.00-13.00 21.00-23.00)
tel. (0-256)53-46 (18.00-21.00)

**Sprzedż wysyłkowa
Gier i konsol:**

**SONY
PLAYSTATION
998,-**

**Ponad 100 tytułów
w cenach 159-219,-**

Nowości:

A IV Evolution Global
Burning Road
Blazing Dragons
Crash Bandicoot
Destruction Derby 2
Final Doom
Resident Evil
Tekken 2
Tunnel B1 Vipeout 2097

**&
SEGA SATURN
998.-**

**Ponad 100 tytułów
w cenach 139-219.-**

Allen Trilogi
Guardian Heros
Nights
Need For Speed
Panzer Dragon Zwei
Tomb Raider
Virtua Cop
Virtua Fighter 2
...i wiele innych!!!

**Pełny katalog wysyłamy
po otrzymaniu
zaadresowanej koperty
ze znaczkiem.**

**W sprzedaży
wysyłkowej posiadamy
pełen asortyment
akcesoriów do konsol.**

**UWAGA:
Tylko w grudniu
specjalna,
święteczna
oferta cenowa.**

Szczegółowych informacji
udzielamy telefonicznie

**ATRAKCYJNE RABATY
NAJNIZSZE CENY!!!**

Firma Wysyłkowa

Wirtualny Świat



Skrytka Pocztaowa 25, 00-956 Warszawa 10
tel. (0-22) 25-81-71

Składa najserdeczniejsze życzenia Świąteczne i Noworoczne

Kupując u nas zyskujesz potrójnie:

- Nie płacisz dodatkowo za przesyłkę,
gdyż jest ona wliczona w cenę programu
- Program otrzymujesz najpóźniej w 5 dni
od złożenia zamówienia.
- Kupujesz najtaniej!

**Porównaj nasze ceny z konkurencją,
oto fragment naszej oferty:**

Smurfy „Smurfoteletransporter“ <small>(całkowicie po polsku)</small>	110,-
Syndicate Wars	121,-
Broken Sword	148,-
Megapack 6	145,-
Shattered Steel	128,-

Już wkrótce po najniższej cenie w kraju:

**Fifa 97
Discworld 2
Comand & Conquer: Red Alert**

SONY PLAYSTATION:

Crash Bandicoot	205,-
Tomb Raider	195,-
Tekken 2	205,-

Aby dowiedzieć się o najnowszych programach sprzedawanych
przez naszą firmę – sprawdź stronę nr 386 w Telegazecie

Zadzwoń lub napisz i zamów naszą pełną ofertę.
To nic nie kosztuje!

cena zawiera podatek VAT
płatność przy odbiorze przesyłki



ZASADY PRENUMERATY

SECRET SERVICE można zaprenumerować w jednym z dwóch specjalnych wariantów świątecznych:

Wariant 1:
6 x SECRET SERVICE +
6 x SECRET SERVICE CD

Zamawiając prenumeratę w grudniu płaci się za każdą płytkę tylko 12,90 (35% taniej!), a więc za prenumeratę tylko 99 zł (12,90 + 3,60 = 16,50 razy 6 miesięcy = 99,- zł).

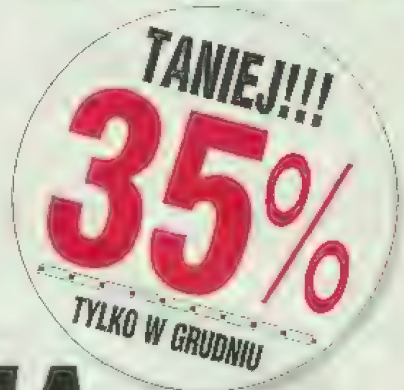
PRENUMERATA

Wariant 2:
12 x SECRET SERVICE

Zamawiając prenumeratę w grudniu płaci się za jeden numer tylko 3,25 zł (3,25 razy 12 miesięcy = 39,- zł).

Wszystkie ceny dotyczące prenumeraty zawierają koszty przesyłki pocztowej.

Wpłaty należy dokonywać na „czerwonych przekazach pocztowych”, dostępnych w każdym urzędzie pocztowym. Na odwrocie, w miejscu „na korespondencję” (środkowy odcinek) prosimy wkleić wycięty z czasopisma kupon. Przekaz oraz kupon należy starannie wypełnić WIELKIMI LITERAMI (jak na załączonym przykładzie). Pozwoli nam to uniknąć pomyłek przy wprowadzaniu danych do komputera. Podanie niepełnych danych, jak również bazaranie i skróty nazw mogą być przyczyną kłopotów w realizacji zamówienia lub je uniemożliwić.



Aby rozpocząć prenumeratę od stycznia, należy dokonać wpłaty do 20 grudnia! Po tym terminie zamówienia przechodzą na następny miesiąc. Decyduje data stempla pocztowego.

Płyty CD są także dostępne w wyznaczonych punktach sprzedaży na terenie całego kraju. Lista sklepów na str. 14.

KUPON ZAMÓWIENIA. ORYGINAL LUB XERO PORZĄDNIK PRZYKLEIĆ DO PRZEKAZU!

CENY PRENUMERATY:

Z okazji świąt przygotowaliśmy specjalną ofertę cenową! Decydujcie się szybko, bo oferta aktualna jest tylko do 20 grudnia!

Wariant świąteczny 1:
6 wydań
SECRET SERVICE + SS CD **99,- zł**

Wariant świąteczny 2:
12 wydań
SECRET SERVICE **39,- zł**

Uwaga! Wypełnić - odebrać dla redakcji!

ARCHIWALIA Kupon ważny do dnia 20.12.96 r.

Zamówienie przeliczone w naszym systemie. pakiet 100% - 100% 100% - 100%

6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44

Proszę, zatroszczyć się o wypełnienie formularza zamówienia numerem 00-800.

Numer prenumeratora: Ważny numer! Nie należy zmieniać!

PRENUMERATA Proszę zaznaczyć: wariant 1: 6 miesięcy SECRET SERVICE + SSCD wariant 2: 12 miesięcy SECRET SERVICE

Wariant świąteczny 1: 6 miesięcy SECRET SERVICE + SSCD Wariant świąteczny 2: 12 miesięcy SECRET SERVICE

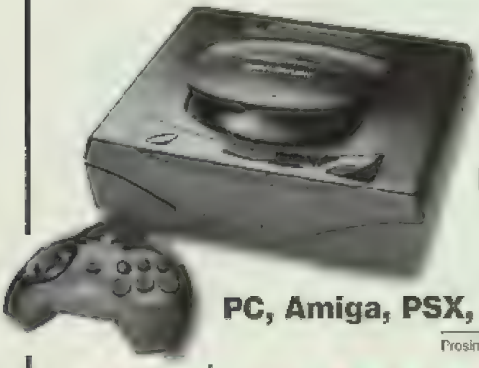
UWAGA! KAŻDY PRENUMERATOR MOŻE WYGRAĆ KONSOLĘ!

Każdy, kto zamówi prenumeratę SECRET SERVICE w grudniu, styczniu lub lutym, automatycznie staje do konkursu o główną nagrodę miesiąca:

superkonsolę PlayStation lub Saturn (do wyboru).

Konsole będą losowane co miesiąc.

Oprócz głównej nagrody, wśród prenumeratorów będziemy losować po dziesięć oryginalnych gier, zależnie od posiadanej platformy:



PC, Amiga, PSX, Saturn, MegaDrive, SNES, GameBoy

Prosimy o podawanie rodzaju komputera/konsoli na zamówieniu!

Uwaga! Szansa zwycięstwa jest wyjątkowo duża!



Przekazy prosimy kierować pod adresem:
SECRET SERVICE

00-800 Warszawa 66, skr. poczt. 21

Wesołych Świąt!

ADAM POMORSKI
00 867 WSPÓLNA 61 m. I WĘGORZEWO
PRZEKAZ POCZTOWY 106, 80
osiem

ADAM POMORSKI
WSPÓLNA 61 m. I
00 867 WĘGORZEWO
106, 80
SECRET SERVICE

ADAM POMORSKI
WSPÓLNA 61 m. I
00 867 WĘGORZEWO
106, 80
SECRET SERVICE
skr. poczt. 21

Nazwa i adres nadawcy		Data wysłania	
Nazwa i adres odbiorcy		Data odbioru	
Suma, w tym należna opłata pocztowa			
Podpis odbiorcy			
Za miesiąc dozwolony do zwrotu			
Data wpływu			

ARCHIWALIA
L 20796
PRENUMERATA
6 miesięcy
SECRET SERVICE + SSCD

ZAKAZEM, PRENUMERATE WARIANT I
ARCHIWALIA
NR 30, 31, 32

ARCHIWALIA

Aby dokonać zamówienia na numery archiwalne, należy na kuponie oznaczyć krzyżykiem zamawiane numery SS (i ewentualnie Kompendium Wiedzy i). Następnie, korzystając z zamieszczonego cen, dokładnie wyczyć należną kwotę. **KONIECZNIE DODAC KOSZTY PRZESYŁKI** wg tabelki. Wylitowaną kwotę wpisać na przedniej stronie przekazu. Tak wypełniony przekaz z przyklejonym kuponem wysłać pod adresem redakcji wpisując WIELKIMI LITERAMI na wszystkich trzech częściach swój dokładny adres z kodem pocztowym, ulicą i numerami domu oraz mieszkania. Brak w danych zamawiającego, złe obliczenie kwoty, bazaranie mogą być przyczyną kłopotów w realizacji zamówienia lub je uniemożliwić.

Wszelkie pytania i reklamacje przyjmowane są telefonicznie w dni powszednie, pod numerem telefonu (0-22) 624-91-47 w godz. 9⁰⁰-16⁰⁰. Redakcja uwzględni reklamacje zgłoszone nie później niż 60 dni od daty zamówienia.

UWAGA! Możliwe jest również zakupienie archiwalii osobiście! Punkty prowadzące stałą sprzedaż:

KIOSK „U SZCZĘPCIA”
Warszawa
ul. Żelazna 69a

WAREZ
Kraków
ul. Karmelicka 32a

OFERTA SPECJALNA!

PAKIET 100% (numery od 6 do 35 bez 11, 18, 19, 21, 22)
40,- zł + 5,20 zł koszty przesyłki = 45,20 zł

KOMPENDIUM WIEDZY 1:
9,90 + 2,- zł = 11,90 zł



skr. poczt. 21, tel. (0 22) 624-91-47

Przebiegi Wysyłkowa TOMsoft
Cier Komputerowych
Termin realizacji: 05 977 Włocławek
TYLKO 5 DNI !!
Włocławek
tel. (0-99) 297 185
fax (0-22) 773 1982
Ciekawia! Czynne 7 dni w tygodniu. Niskie Ceny.

PRZEDSTAWIAMY FRAGMENT NASZEJ OFERTY:

IBM PC Ceny w zł

Battle Isle	28,00
Dune II	53,00
Franko	37,00
Ishar III	44,00
Liga Polska Manager '95	37,00
Megalomania	28,00
Michael Jordan in Flight	24,00
Polanie	55,00
Przywiler	28,00
Skaut Kwadratniaci	43,00
Speedway Manager '96	36,00
Swims	20,00
Tom & Ghost	28,00
Ultimate Soccer Manager	77,00
Worms	110,00

IBM PC-CD ROM

2 Bus	36,00
AH-64 D Tenglow	139,00
Albion	131,00
A.D. 2044	116,00
Azrael's Tear	129,00
Scyllifreon ds Waterloo	115,00
Betrifal Atlantar	tel.
Big Fed Racing	87,00
Clank Overlord's	122,00
Command & Conquer: Red Alert	127,00
Crusader No Regrets	127,00
Cywilizacja II	173,00
Dixxon 5	128,00
Duiz	127,00
Earth Siege 2	127,00
Encyklopedia Przrody	66,00
Elder Scroll: Tagór Fal	tel.
Evilgenm - mapy do Cywilizacja II	92,00
Fire Fight	127,00
Gender Wars	140,00
Gonowars	127,00
Grand Prix 2 Formula 1	127,00
Historia Swiat	127,00
Kick Off '96	127,00
Lighthouse	127,00
MegaPack VI	151,00
Moscarco II	122,00
Nedial Fodge	66,00
Nuke II	93,00
Olympic Soccer - ATLANTA '96	138,00
Olympic Games - ATLANTA '96	138,00
Poklona Drowido-Under a Kill, Moon II	147,00
Privater II - Darkening	tel.
Quake	167,00
Rayman	87,00
Rigger	139,00
Settlers II	131,00
Shadows Over Kwia	tel.
Shellshock	87,00
Silent Hunter	140,00
Silent Thunder	37,00
Słownik J. Polskiego PWN	131,00
Smurfs - pol. wer.	112,00
Space Bugs	36,00
Speed Haste	49,00
Spycraft	152,00
Space Hulk II	127,00
Storm	139,00
Striker 96	112,00
Synagogue Wars	127,00
Ute 'D	149,00
This Means War	36,00
Thundermax 1 - Firestorm	87,00
Time Commando	127,00
Torchlight	tel.
Total Mania	132,00
Touche-Adventures of D-5th Muscovites	68,00
Urban Runner	129,00
Wierzyku	77,00
Z	127,00

AMIGA

Bez Kompromisu	38,00
Dune II	53,00
Intercolaris	30,00
Intercalaris	36,00
Ishar II	41,00
Killing Grounds AGA	87,00
Liga Polska Manager '96	37,00
Motorsport '96	87,00
Primal Fury (A120B)	87,00
Rajd przez Polskę	30,00
Sensible World of Soccer 95/96	81,00
Soccer Stars '96	87,00
Swan	38,00
Worms	95,00

Posiadamy w sprzedaży:
SONY PlayStation
SEGA Saturn
w formie wysyłkowej

Wybrane tytuły gier (w sprzedaży wysyłkowej):

Sony Playstation	Sega Saturn
Andas Pezom	Solar Assault
Blazing Dragons	Burning
Cup Tennis	Deception
Derby 2	Earth Worm Jim 2
The File '96	Final Boom
Formule 1	Grand Prix
Golden Axe	Golden Axe
Golden Axe II	Golden Axe II
Golden Axe III	Golden Axe III
Golden Axe IV	Golden Axe IV
Golden Axe V	Golden Axe V
Golden Axe VI	Golden Axe VI
Golden Axe VII	Golden Axe VII
Golden Axe VIII	Golden Axe VIII
Golden Axe IX	Golden Axe IX
Golden Axe X	Golden Axe X
Golden Axe XI	Golden Axe XI
Golden Axe XII	Golden Axe XII
Golden Axe XIII	Golden Axe XIII
Golden Axe XIV	Golden Axe XIV
Golden Axe XV	Golden Axe XV
Golden Axe XVI	Golden Axe XVI
Golden Axe XVII	Golden Axe XVII
Golden Axe XVIII	Golden Axe XVIII
Golden Axe XIX	Golden Axe XIX
Golden Axe XX	Golden Axe XX
Golden Axe XXI	Golden Axe XXI
Golden Axe XXII	Golden Axe XXII
Golden Axe XXIII	Golden Axe XXIII
Golden Axe XXIV	Golden Axe XXIV
Golden Axe XXV	Golden Axe XXV
Golden Axe XXVI	Golden Axe XXVI
Golden Axe XXVII	Golden Axe XXVII
Golden Axe XXVIII	Golden Axe XXVIII
Golden Axe XXIX	Golden Axe XXIX
Golden Axe XXX	Golden Axe XXX

Pobyt katalog wysyłkowy po otrzymaniu zaadresowanej koperty, zwrócić ze znacznikiem (prosimy podać typ komputera) oraz dołączyć do każdej przesyłki Podane w złotych ceny dotyczą zawartą podatek VAT
Przesyłka płatna przy odbiorze (+ koszty wysyłki)
W przypadku braku danego tytułu na rynku (konieczność wprowadzenia na zamówienie) termin realizacji może się wydłużyć
Zamówienia - raz wsz. il. - pytan a przynajmniej w list wni. t. f. n. z w. lub faxem pod numer m. (0-22) 773-19-82 lub (0-80) 29 71 65

BELL & BELL Sp. z o.o.

ul. Przasnyska 6a, 01-756 Warszawa
tel. (0-22) 663-98-10 w. 1281, fax: 639 73 52

PRACUJEMY JON/PŁATEK
w godzinach
10.00 - 18.00



Jeżeli **CHCESZ** mieć **DORRY** i **SZYBKIE** KOMPUTERY lub już go **MASZ** i stwierdzasz, że jest **ZA WOLNY**, a **NIE MASZ PIENIĘDZY** na jego rozbudowę – wymiarny **ZADZWOŃ** do nas. **POMOŻEMY** Tobie **POZBYĆ** się tego **KŁOPOTA**.

Amiga 500, 500, CDTV, 1200, CD32, C-64, Atari XE i ST, PC 386 i 486 SX/DX, Monitory RAM-y, Hard Dyski itp. – a łączną wartość przyjmujemy jako pierwszą wpłatę gotówkową.

– Bank udzieli Tobie kredytu **BEZ ZYRANTÓW**.
– **JEDYNE** wymagane to pierwsza wpłata minimum 20% wartości sprzętu.

CENY CIĄGŁE SPADAJĄ!!! ZADZWOŃ

- *RATY NA CAŁĄ POLSKĘ
- *PRZYJMUJEMY W ROZLICZENIU UŻYWANE KOMPUTERY
- *DOSTAWY SPRZĘTU PC I AMIGA 1200 DO DOMU KLIENTA ZA DARMO. CAŁY KRRAJ!
- KUP RAZ A DOBRZE!**
ceny zawierają 22% podatku VAT

W skład każdego zestawu komputera BELL wchodzi: Monitor kolor 14" LR NI, Pamięć RAM Magistrala PCI, Karta Graficzna SVGA PCI 1 MB, Floppy 3.5" 1.4 MB, Sterownik PCI, Klawiatura 101 klawiszy, Obudowa Mini Tower, Mysz z Podkładką, Obudowa Green Mini Tower LUX. Komputery nie są plombowane! Można zmienić konfigurację zgodnie z warunkami gwarancji. Opcjonalnie: Głośniki oraz Oprogramowanie Systemowe. Gwarancja 12 miesięcy.

BELL GREEN		K-100	3227,-
A-486	2826,-	P-133	3758,-
A-586	2899,-	P-150	3999,-
K-75	3079,-	P-166	4599,-
K-90	3140,-	P-200	5673,-

BELL STANDARD w skład wchodzi: Procesor, Wiatrak, 8MB Ram, 4MB Ram (486 i 586), Płyta Główna do 200 MHz, (od K-75 wwyż), Monitor Kolor 14" LRNI Bridge, Karta Graficzna 1/2 MB PCI, Dysk Twardy 850, Obudowa Standard, Klawiatura.

BELL STANDARD	Bez HDD i Monitora	Bez Monitora	Komplet
A-486	822,-	1383,-	2298,-
A-586	892,-	1454,-	2374,-
K-75	1059,-	1621,-	2540,-
K-90	1116,-	1678,-	2599,-
K-100	1197,-	1758,-	2678,-
P-133	1695,-	2255,-	3147,-
P-150	1940,-	2499,-	3421,-
P-166	2302,-	2863,-	3783,-
P-200	3204,-	3765,-	4686,-

CENY SZOK!

Ceny z dnia 14 listopada 1996 r. Mogą ulec zmianie.

ALIEN TRILOGY

PlayStation
Przeskakiwanie poziomów: w menu PASSWORDS wpisać kod GOLVL... (w miejsce kropek wstawić numer poziomu) i rozpocząć grę; polecam ostatni level z królową Obcych – extra!

CREATURES 2

C-64, Mayhem i Alien
Na planszy TORTURE SCREEN 3 po zrzuceniu kamienia na głowę stworka, zeskocz na najniższą platformę i udaj się szybko w prawo. Znajdziesz się na ukrytej planszy.

CYTADELA

Amiga, Misiek
Na pierwszej planszy, gdy wyjdiesz z pierwszego pomieszczenia, po prawej stronie będzie na ścianie przycisk. Naciśnij go (space). Przed sobą zobaczysz teleport. Wejdź w niego. Przetleportujesz się do pomieszczenia pełnego potworów. W nim znajdź drzwi i wejdź w nie. Będzie tam karabin maszynowy, wyrzutnia rakiet, amunicja i teleport.

DATER

C-64, Mayhem i Alien
Na planszy tytułowej naciśnij W i SHIFT. Twym oczom ukaże się CHEAT MENU.

DESTRUCTION DERBY

PlayStation
Wpisać podane kody zamiast imienia zawodnika: Ukryta scenaria: REFLECT!; Nieśmiertelność:



!DAMAGE!; Wybór liczby zawodników: NPLAYERS

DOOM

PlayStation
Wszystkie bronie: spauzować i wklepać KRZYŻ+TRÓJKĄT+L1+GÓRA+DÓŁ+R2+ +2xLEWO. Nieśmiertelność: spauzować i wklepać DÓŁ+L2+KWA-DRAT+R1+PRAWO+L1+ +LEWO+L1+LEWO+KOŁO. Mapa całego poziomu: spauzować i wklepać 2xTRÓJKĄT+L2+R2+L2+R-2+R1+ +KWADRAT. Wybór po-



00-215 WARSZAWA
SAPIEZYŃSKA 8
tel./fax 635-08-17
e-mail: action@ikp.atm.com.pl

Ceny (z VAT)

PENTIUM 100	3160 zł
PENTIUM 120	3274 zł
PENTIUM 133	3485 zł
PENTIUM 150	3781 zł
PENTIUM 166	4305 zł
PENTIUM 200	4820 zł

2 lata gwarancji,
ceny bez monitora

Co jest w środku

- oryginalny procesor Pentium z certyfikatem
- Płyta SOYO VX 256 Cache
- 8 MB EDO RAM
- HDD 850 MB CAVIAR
- VGA Trio 64V+ 1 MB EDO
- obudowa mini tower lux
- CD-ROM Toshiba 8xSpeed
- Sound Blaster 16, mysz



Nie daj sobie wcisnąć kitu! Firmowy sprzęt rządzi!

W naszych komputerach znajdziesz karty graficzne oparte o procesory S3 Trio64V i S3VIRGE

Dlaczego właśnie my?

Nasze komputery zbudowane są w oparciu o najlepsze na świecie podzespoły – żadnych „ścieranych” procesorów, wolnych CD-ROM’ów, kiepskich kart graficznych i płyt głównych. Dlatego też z naszym komputerem przychodzi się do serwisu jedynie po to, by rozszerzyć pamięć.

Co mi dają części firmowe?

1. PEWNOŚĆ, że wszystkie programy będą działać.
2. DOSTĘP do nowych driverów i doskonałej pomocy technicznej.
3. DŁUŻSZĄ gwarancję i żywotność niż w przypadku sprzętu „no name”.
4. ZAZDROŚĆ kolegów.

Oczywiście

Możesz kupić komputery trochę taniej, lecz nie będą one zbudowane z TAKICH części. Niestety, wszystko co dobre, MUSI BYĆ nieco droższe.

...a mojemu kumpłowi działa

Jasne, tylko nie wiadomo na jak długo. Poza tym komputery składane z podobnych elementów mogą znacznie różnić się szybkością. Zresztą czy chciałbyś mieć brzydką dziewczynę, poskładaną z byle czego jak narzeczona Frankensteina? Nasze komputery są śliczne!

NASZE KOMPUTERY MOŻESZ KUPIĆ
TAKŻE W FIRMIE ZEMAR
Puławy, ul. Piłsudskiego 41

Nie musisz nam wierzyć – zaufaj!!!

ziomu: spauzować i wklepać PRAWO+LEWO+R2+R1+TRÓJKĄT+LI+KOŁO+KRZYŻ. Tajne pozio-
my: Fortress of Mystery: HCCJT75179; The Military Base:

własnej bazy używacie Sonic Tanka, to stawiajcie go zawsze w pierwszej linii. Jego fala dźwiękowa niszczy wszystko, co się znajdzie na linii strzału. 4. Jeśli

niejsza. 6. Tam, gdzie wróg najczęsciej i najgęsciej atakuje, postaw silne gniazdo wieżyczek (najlepiej raketowych). Od czterech wzwyż. 7. Na początku uważaj na tyły swojej bazy. Komputer lubi robić desanty.

chodu (gdy jesteś przyczepiony do żółtej ciężarówki).

LAST BOUNTY HUNTER

PC, Michał Perczyński
Na niektórych planszach są kapelusze na palach, krowie czachy i kola od wozów. Jak je zobaczysz, to strzelaj, a dostaniesz obrzyną i parę innych bajrów.

LORD OF THE RINGS

PC, Yacoob „Cobra” Suroovca
I. W Rivendell mogą wystąpić problemy ze znalezieniem Legolasa i Gimliego. Gimli jest w piwnicy, w jaskini za butelkami z winem. Legolas nad wodospadem. Jak tam dojść? Jeśli idziesz od Rivendell w stronę brodu, to najpierw przejdiesz przez most. Za nim idź w lewo wzdłuż rzeki i Legolas jest twój. Jako dziesiątego członka drużyny możesz wziąć kucyka (nie polecam), Glorfindela (polecam) lub jednego z synów Elronda. 2. Jak wydostać się z labiryntu Starogo Lasu? Niedaleko bramy (South) znajdziesz uwięzionego w drzewie ptaka. Uwolnij go, pokręć się tam trochę i po przejściu przez zielony mur idź w prawo (East) aż do wzgórza. Dalej sobie poradzisz. 3. Skąd wziąć Andurila? Trzeba znaleźć minimum dwie jego części. Jedna jest w Shire, w Zielonym Podgórzu w jaskini Hawkeye'a, a druga



OJIW3PRCPM; The Marches: HIJCL68W64; The Mansion: OK2V4NQBNI; Club Doom: HKKBM57V53.

DUNE 2

PC, Yacoob „Cobra” Suroovca
1. Całym ciężkim sprzętem, nie tylko Harvestarami, możesz kosić piechotę wroga. 2. Jeśli grasz Atrydami, to w Hi-Techu możesz budować ornitoptery, ale dopiero wtedy, gdy masz House of IX. 3. Atrydzi! Jeśli w obronie

używasz w obronie Launcherów, to stawiaj je daleko od frontu. Postawione zbyt blisko wroga mogą miotać pociski na własne budynek. 5. Wrogą bazę atakuj zawsze od tyłu. Jest tam mniej wieżyczek i jednostek (czołgów i tp.). Staraj się najpierw wyeliminować wrogie wieżyczki z daleka (Launcher lub Sonic Tank) albo metodą kamikaze, tzn. podjazd do samej wieżyczki i walmy (Sige Tank, Devastator). Metoda pierwsza jest znacznie skutecz-

EXTREME GAMES

PlayStation, Adam Tejman
Jeśli chcesz zacząć od razu z najlepszym sprzętem, pieniędzmi i punktami, to wpisz: 243, 255, 063, 000, 000, 000, 176, 113, 012. Jeśli chcesz rozpocząć planszę z wygranymi wszystkimi wyścigami (pewna wygrana w sezonie), wpisz: 244, 255, 255, 082, 085, 085, 181, 113, 020.

FIFA 96

PlayStation
Ukryte intro: Podczas intro wcisnąć KWADRAT i TRÓJKĄT, a pokaże się wam nowe intro, dużo bogatsze.

FOOTBALL PLAY ACTION

Game Boy, P.N. Red Bull
Kody do Playoffs: NCQP-DRVTC, 88LK8MGQ7, J8LK-8MQQ7, BCNMBPJ99, H8KJ7-LP66, 9CML9NH98.

FULL THROTTLE

PC, Michał Perczyński
Fajną zabawą jest wrzucanie pozostałych królików pod panel samo-

DOM SPRZEDAŻY WYSŁKOWEJ SAGITA

Zdrowych Świąt i pomyślności w Nowym Roku
Wypełnij blankiet i wyślij, a w ciągu 14 dni otrzymasz zamówione gry ul. Powsińska 40/24

ZAMÓWIENIE

ZAMAWIAM ZAZNACZONE GRY (imię i nazwisko) (dokładny adres – z kodem) (podpis Rodzica/os. dorosłej)
zamówienie płatne przy odbiorze plus koszty przesyłki pocztowej

AMIGA	25,gr	<input type="checkbox"/> Discor	17,00	<input type="checkbox"/> Karcaez	10,00	<input type="checkbox"/> Qwirk	31,00	<input type="checkbox"/> Tiltur Blinky	17,00	<input type="checkbox"/> Nauka Język	30,00
<input type="checkbox"/> 3D Pool	10,00	<input type="checkbox"/> Doc Croc's Adv A500	17,00	<input type="checkbox"/> Killing Grounds A1200/4000	87,80	<input type="checkbox"/> Raid przez Polskę	29,00	<input type="checkbox"/> Tarczo A500/600	49,00	<input type="checkbox"/> Nowapart	37,00
<input type="checkbox"/> Ace Ball	13,00	<input type="checkbox"/> Doman Grzechy Ardina	30,00	<input type="checkbox"/> King's Quest 1	39,60	<input type="checkbox"/> Rail CR A500/600/1200	43,00	<input type="checkbox"/> Total Carnage A1200	22,00	<input type="checkbox"/> Nowapart IV	49,00
<input type="checkbox"/> Action Fighter	10,00	<input type="checkbox"/> Drakula	18,50	<input type="checkbox"/> King's Table	36,60	<input type="checkbox"/> Rick Dangerous 1	17,00	<input type="checkbox"/> Trois A500	23,00	<input type="checkbox"/> Opera	17,00
<input type="checkbox"/> Agent Ozpis	25,00	<input type="checkbox"/> Dragostone	35,00	<input type="checkbox"/> Kingpin	31,00	<input type="checkbox"/> Rick Dangerous 2	10,00	<input type="checkbox"/> Trois A1200	26,00	<input type="checkbox"/> Ortygraf-Słowak i Polskiego	14,00
<input type="checkbox"/> Alphabet Emerald A500	29,00	<input type="checkbox"/> Dreamweb A500	49,00	<input type="checkbox"/> Knight of the Sky	24,40	<input type="checkbox"/> Risky Woods	18,30	<input type="checkbox"/> Truck Racing	17,00	<input type="checkbox"/> Deografia	22,00
<input type="checkbox"/> Alphabet Emerald A1200	39,00	<input type="checkbox"/> Dreamweb A1200	49,00	<input type="checkbox"/> Knight of the Sky	24,40	<input type="checkbox"/> Road Rash	18,30	<input type="checkbox"/> Tysiąc 500+/600/1200	38,00	<input type="checkbox"/> Piszć każdy może	37,00
<input type="checkbox"/> Allied Chicken A500	24,00	<input type="checkbox"/> Dune 2	50,00	<input type="checkbox"/> Kombat	18,00	<input type="checkbox"/> Road Rash	18,30	<input type="checkbox"/> Ubez A1200	21,00	<input type="checkbox"/> Piszć 3 0	47,00
<input type="checkbox"/> Allied Chicken A1200	24,00	<input type="checkbox"/> F-16	10,00	<input type="checkbox"/> Kryptic	15,00	<input type="checkbox"/> R.C.M.I. Reg A500+600	45,00	<input type="checkbox"/> Urbitum 2	68,00	<input type="checkbox"/> Młagowic i 5-8 Poost	27,00
<input type="checkbox"/> Alton Breed 3D A1200	59,00	<input type="checkbox"/> F22 Illu Duck 2	17,00	<input type="checkbox"/> Kupaec	29,90	<input type="checkbox"/> Robotoc	10,00	<input type="checkbox"/> Vabank	17,00	<input type="checkbox"/> Piłgawic i 11,2	27,00
<input type="checkbox"/> Alien Target	29,00	<input type="checkbox"/> F-29	17,00	<input type="checkbox"/> L. Lambertini	35,00	<input type="checkbox"/> Rockstar	39,00	<input type="checkbox"/> Vidy	17,00	<input type="checkbox"/> Piłgawic i 11,3 A	27,00
<input type="checkbox"/> American Foker	9,00	<input type="checkbox"/> Eskadry	29,00	<input type="checkbox"/> L. Laserna 2	17,00	<input type="checkbox"/> Roster	15,00	<input type="checkbox"/> Whazz A500/600	24,00	<input type="checkbox"/> Piłgawic i 11,3 B	27,00
<input type="checkbox"/> American Foker-Delta Dik	0,00	<input type="checkbox"/> Ekle	49,00	<input type="checkbox"/> Lazans	23,00	<input type="checkbox"/> Roster 2	20,00	<input type="checkbox"/> Wild West	19,00	<input type="checkbox"/> Piłgawic i 11,3 C	27,00
<input type="checkbox"/> Audicrevela	13,00	<input type="checkbox"/> Explorer	17,00	<input type="checkbox"/> Legends A1200	61,00	<input type="checkbox"/> Sabre Team A100	30,00	<input type="checkbox"/> Winter Superspons	23,00	<input type="checkbox"/> Piłgawic i 11,3 D	27,00
<input type="checkbox"/> Audya	26,00	<input type="checkbox"/> F-1 Tomaso A500	17,00	<input type="checkbox"/> Legends of War	29,40	<input type="checkbox"/> Sapr	17,00	<input type="checkbox"/> World Cup Year 94	77,00	<input type="checkbox"/> Piłgawic i 11,3 E	27,00
<input type="checkbox"/> Arac	17,00	<input type="checkbox"/> F-18 Stealth Fighter	17,00	<input type="checkbox"/> Liga Polska Manager	23,00	<input type="checkbox"/> Seek and Destroy	29,00	<input type="checkbox"/> World of Football	17,00	<input type="checkbox"/> Program Eksparta Cielit	50,00
<input type="checkbox"/> Arac 2	25,00	<input type="checkbox"/> F-29 Retaliator	35,00	<input type="checkbox"/> Liga Polska Manager 98	37,00	<input type="checkbox"/> Sans. World of Soccer	81,00	<input type="checkbox"/> World of Legend	24,00	<input type="checkbox"/> Super Bah 1-3 i 1 Podzi	32,00
<input type="checkbox"/> Arca Myda	17,00	<input type="checkbox"/> F-29 Retaliator	35,00	<input type="checkbox"/> Liga Polska Manager 98	37,00	<input type="checkbox"/> Sans. World of Soccer	81,00	<input type="checkbox"/> World of Legend	24,00	<input type="checkbox"/> Super Dalar Ang-Pol	15,00
<input type="checkbox"/> Arca Myda A1200	30,00	<input type="checkbox"/> F-29 Retaliator	35,00	<input type="checkbox"/> Liga Polska Manager 98	37,00	<input type="checkbox"/> Sans. World of Soccer	81,00	<input type="checkbox"/> World of Legend	24,00	<input type="checkbox"/> Super Dalar Niem-Pol	15,00
<input type="checkbox"/> Arca Myda A1200	30,00	<input type="checkbox"/> F-29 Retaliator	35,00	<input type="checkbox"/> Liga Polska Manager 98	37,00	<input type="checkbox"/> Sans. World of Soccer	81,00	<input type="checkbox"/> World of Legend	24,00	<input type="checkbox"/> Super Dalar Pol-Ang	15,00
<input type="checkbox"/> Arca Myda A1200	30,00	<input type="checkbox"/> F-29 Retaliator	35,00	<input type="checkbox"/> Liga Polska Manager 98	37,00	<input type="checkbox"/> Sans. World of Soccer	81,00	<input type="checkbox"/> World of Legend	24,00	<input type="checkbox"/> Super Dalar Pol-Niem	15,00
<input type="checkbox"/> Arca Myda A1200	30,00	<input type="checkbox"/> F-29 Retaliator	35,00	<input type="checkbox"/> Liga Polska Manager 98	37,00	<input type="checkbox"/> Sans. World of Soccer	81,00	<input type="checkbox"/> World of Legend	24,00	<input type="checkbox"/> Super Memo V.3.0 A	49,00
<input type="checkbox"/> Arca Myda A1200	30,00	<input type="checkbox"/> F-29 Retaliator	35,00	<input type="checkbox"/> Liga Polska Manager 98	37,00	<input type="checkbox"/> Sans. World of Soccer	81,00	<input type="checkbox"/> World of Legend	24,00	<input type="checkbox"/> Super Memo V.3.0 B	49,00
<input type="checkbox"/> Arca Myda A1200	30,00	<input type="checkbox"/> F-29 Retaliator	35,00	<input type="checkbox"/> Liga Polska Manager 98	37,00	<input type="checkbox"/> Sans. World of Soccer	81,00	<input type="checkbox"/> World of Legend	24,00	<input type="checkbox"/> Super Memo V.3.0 C	49,00
<input type="checkbox"/> Arca Myda A1200	30,00	<input type="checkbox"/> F-29 Retaliator	35,00	<input type="checkbox"/> Liga Polska Manager 98	37,00	<input type="checkbox"/> Sans. World of Soccer	81,00	<input type="checkbox"/> World of Legend	24,00	<input type="checkbox"/> Super Memo V.3.0 D	49,00
<input type="checkbox"/> Arca Myda A1200	30,00	<input type="checkbox"/> F-29 Retaliator	35,00	<input type="checkbox"/> Liga Polska Manager 98	37,00	<input type="checkbox"/> Sans. World of Soccer	81,00	<input type="checkbox"/> World of Legend	24,00	<input type="checkbox"/> Super Memo V.3.0 E	49,00
<input type="checkbox"/> Arca Myda A1200	30,00	<input type="checkbox"/> F-29 Retaliator	35,00	<input type="checkbox"/> Liga Polska Manager 98	37,00	<input type="checkbox"/> Sans. World of Soccer	81,00	<input type="checkbox"/> World of Legend	24,00	<input type="checkbox"/> Super Memo V.3.0 F	49,00
<input type="checkbox"/> Arca Myda A1200	30,00	<input type="checkbox"/> F-29 Retaliator	35,00	<input type="checkbox"/> Liga Polska Manager 98	37,00	<input type="checkbox"/> Sans. World of Soccer	81,00	<input type="checkbox"/> World of Legend	24,00	<input type="checkbox"/> Super Memo V.3.0 G	49,00
<input type="checkbox"/> Arca Myda A1200	30,00	<input type="checkbox"/> F-29 Retaliator	35,00	<input type="checkbox"/> Liga Polska Manager 98	37,00	<input type="checkbox"/> Sans. World of Soccer	81,00	<input type="checkbox"/> World of Legend	24,00	<input type="checkbox"/> Super Memo V.3.0 H	49,00
<input type="checkbox"/> Arca Myda A1200	30,00	<input type="checkbox"/> F-29 Retaliator	35,00	<input type="checkbox"/> Liga Polska Manager 98	37,00	<input type="checkbox"/> Sans. World of Soccer	81,00	<input type="checkbox"/> World of Legend	24,00	<input type="checkbox"/> Super Memo V.3.0 I	49,00
<input type="checkbox"/> Arca Myda A1200	30,00	<input type="checkbox"/> F-29 Retaliator	35,00	<input type="checkbox"/> Liga Polska Manager 98	37,00	<input type="checkbox"/> Sans. World of Soccer	81,00	<input type="checkbox"/> World of Legend	24,00	<input type="checkbox"/> Super Memo V.3.0 J	49,00
<input type="checkbox"/> Arca Myda A1200	30,00	<input type="checkbox"/> F-29 Retaliator	35,00	<input type="checkbox"/> Liga Polska Manager 98	37,00	<input type="checkbox"/> Sans. World of Soccer	81,00	<input type="checkbox"/> World of Legend	24,00	<input type="checkbox"/> Super Memo V.3.0 K	49,00
<input type="checkbox"/> Arca Myda A1200	30,00	<input type="checkbox"/> F-29 Retaliator	35,00	<input type="checkbox"/> Liga Polska Manager 98	37,00	<input type="checkbox"/> Sans. World of Soccer	81,00	<input type="checkbox"/> World of Legend	24,00	<input type="checkbox"/> Super Memo V.3.0 L	49,00
<input type="checkbox"/> Arca Myda A1200	30,00	<input type="checkbox"/> F-29 Retaliator	35,00	<input type="checkbox"/> Liga Polska Manager 98	37,00	<input type="checkbox"/> Sans. World of Soccer	81,00	<input type="checkbox"/> World of Legend	24,00	<input type="checkbox"/> Super Memo V.3.0 M	49,00
<input type="checkbox"/> Arca Myda A1200	30,00	<input type="checkbox"/> F-29 Retaliator	35,00	<input type="checkbox"/> Liga Polska Manager 98	37,00	<input type="checkbox"/> Sans. World of Soccer	81,00	<input type="checkbox"/> World of Legend	24,00	<input type="checkbox"/> Super Memo V.3.0 N	49,00
<input type="checkbox"/> Arca Myda A1200	30,00	<input type="checkbox"/> F-29 Retaliator	35,00	<input type="checkbox"/> Liga Polska Manager 98	37,00	<input type="checkbox"/> Sans. World of Soccer	81,00	<input type="checkbox"/> World of Legend	24,00	<input type="checkbox"/> Super Memo V.3.0 O	49,00
<input type="checkbox"/> Arca Myda A1200	30,00	<input type="checkbox"/> F-29 Retaliator	35,00	<input type="checkbox"/> Liga Polska Manager 98	37,00	<input type="checkbox"/> Sans. World of Soccer	81,00	<input type="checkbox"/> World of Legend	24,00	<input type="checkbox"/> Super Memo V.3.0 P	49,00
<input type="checkbox"/> Arca Myda A1200	30,00	<input type="checkbox"/> F-29 Retaliator	35,00	<input type="checkbox"/> Liga Polska Manager 98	37,00	<input type="checkbox"/> Sans. World of Soccer	81,00	<input type="checkbox"/> World of Legend	24,00	<input type="checkbox"/> Super Memo V.3.0 Q	49,00
<input type="checkbox"/> Arca Myda A1200	30,00	<input type="checkbox"/> F-29 Retaliator	35,00	<input type="checkbox"/> Liga Polska Manager 98	37,00	<input type="checkbox"/> Sans. World of Soccer	81,00	<input type="checkbox"/> World of Legend	24,00	<input type="checkbox"/> Super Memo V.3.0 R	49,00
<input type="checkbox"/> Arca Myda A1200	30,00	<input type="checkbox"/> F-29 Retaliator	35,00	<input type="checkbox"/> Liga Polska Manager 98	37,00	<input type="checkbox"/> Sans. World of Soccer	81,00	<input type="checkbox"/> World of Legend	24,00	<input type="checkbox"/> Super Memo V.3.0 S	49,00
<input type="checkbox"/> Arca Myda A1200	30,00	<input type="checkbox"/> F-29 Retaliator	35,00	<input type="checkbox"/> Liga Polska Manager 98	37,00	<input type="checkbox"/> Sans. World of Soccer	81,00	<input type="checkbox"/> World of Legend	24,00	<input type="checkbox"/> Super Memo V.3.0 T	49,00
<input type="checkbox"/> Arca Myda A1200	30,00	<input type="checkbox"/> F-29 Retaliator	35,00	<input type="checkbox"/> Liga Polska Manager 98	37,00	<input type="checkbox"/> Sans. World of Soccer	81,00	<input type="checkbox"/> World of Legend	24,00	<input type="checkbox"/> Super Memo V.3.0 U	49,00
<input type="checkbox"/> Arca Myda A1200	30,00	<input type="checkbox"/> F-29 Retaliator	35,00	<input type="checkbox"/> Liga Polska Manager 98	37,00	<input type="checkbox"/> Sans. World of Soccer	81,00	<input type="checkbox"/> World of Legend	24,00	<input type="checkbox"/> Super Memo V.3.0 V	49,00
<input type="checkbox"/> Arca Myda A1200	30,00	<input type="checkbox"/> F-29 Retaliator	35,00	<input type="checkbox"/> Liga Polska Manager 98	37,00	<input type="checkbox"/> Sans. World of Soccer	81,00	<input type="checkbox"/> World of Legend	24,00	<input type="checkbox"/> Super Memo V.3.0 W	49,00
<input type="checkbox"/> Arca Myda A1200	30,00	<input type="checkbox"/> F-29 Retaliator	35,00	<input type="checkbox"/> Liga Polska Manager 98	37,00	<input type="checkbox"/> Sans. World of Soccer	81,00	<input type="checkbox"/> World of Legend	24,00	<input type="checkbox"/> Super Memo V.3.0 X	49,00
<input type="checkbox"/> Arca Myda A1200	30,00	<input type="checkbox"/> F-29 Retaliator	35,00	<input type="checkbox"/> Liga Polska Manager 98	37,00	<input type="checkbox"/> Sans. World of Soccer	81,00	<input type="checkbox"/> World of Legend	24,00	<input type="checkbox"/> Super Memo V.3.0 Y	49,00
<input type="checkbox"/> Arca Myda A1200	30,00	<input type="checkbox"/> F-29 Retaliator	35,00	<input type="checkbox"/> Liga Polska Manager 98	37,00	<input type="checkbox"/> Sans. World of Soccer	81,00	<input type="checkbox"/> World of Legend	24,00	<input type="checkbox"/> Super Memo V.3.0 Z	49,00
<input type="checkbox"/> Arca Myda A1200	30,00	<input type="checkbox"/> F-29 Retaliator	35,00	<input type="checkbox"/> Liga Polska Manager 98	37,00	<input type="checkbox"/> Sans. World of Soccer	81,00	<input type="checkbox"/> World of Legend	24,00	<input type="checkbox"/> Super Memo V.3.0 AA	49,00
<input type="checkbox"/> Arca Myda A1200	30,00	<input type="checkbox"/> F-29 Retaliator	35,00	<input type="checkbox"/> Liga Polska Manager 98	37,00	<input type="checkbox"/> Sans. World of Soccer	81,00	<input type="checkbox"/> World of Legend	24,00	<input type="checkbox"/> Super Memo V.3.0 AB	49,00
<input type="checkbox"/> Arca Myda A1200	30,00	<input type="checkbox"/> F-29 Retaliator	35,00	<input type="checkbox"/> Liga Polska Manager 98	37,00	<input type="checkbox"/> Sans. World of Soccer	81,00	<input type="checkbox"/> World of Legend	24,00	<input type="checkbox"/> Super Memo V.3.0 AC	49,00
<input type="checkbox"/> Arca Myda A1200	30,00	<input type="checkbox"/> F-29 Retaliator	35,00	<input type="checkbox"/> Liga Polska Manager 98	37,00	<input type="checkbox"/> Sans. World of Soccer	81,00	<input type="checkbox"/> World of Legend	24,00	<input type="checkbox"/> Super Memo V.3.0 AD	49,00
<input type="checkbox"/> Arca Myda A1200	30,00	<input type="checkbox"/> F-29 Retaliator	35,00	<input type="checkbox"/> Liga Polska Manager 98	37,00	<input type="checkbox"/> Sans. World of Soccer	81,00	<input type="checkbox"/> World of Legend	24,00	<input type="checkbox"/> Super Memo V.3.0 AE	49,00
<input type="checkbox"/> Arca Myda A1200	30,00	<input type="checkbox"/> F-29 Retaliator	35,00	<input type="checkbox"/> Liga Polska Manager 98	37,00	<input type="checkbox"/> Sans. World of Soccer	81,00	<input type="checkbox"/> World of Legend	24,00	<input type="checkbox"/> Super Memo V.3.0 AF	49,00
<input type="checkbox"/> Arca Myda A1200	30,00	<input type="checkbox"/> F-29 Retaliator	35,00	<input type="checkbox"/> Liga Polska Manager 98	37,00	<input type="checkbox"/> Sans. World of Soccer	81,00	<input type="checkbox"/> World of Legend	24,00	<input type="checkbox"/> Super Memo V.3.0 AG	49,00
<input type="checkbox"/> Arca Myda A1200	30,00	<input type="checkbox"/> F-29 Retaliator	35,00	<input type="checkbox"/> Liga Polska Manager 98	37,00	<input type="checkbox"/> Sans. World of Soccer	81,00	<input type="checkbox"/> World of Legend	24,00	<input type="checkbox"/> Super Memo V.3.0 AH	49,00
<input type="checkbox"/> Arca Myda A1200	30,00	<input type="checkbox"/> F-29 Retaliator	35,00	<input type="checkbox"/> Liga Polska Manager 98	37,00	<input type="checkbox"/> Sans. World of Soccer	81,00	<input type="checkbox"/> World of Legend	24,00	<input type="checkbox"/> Super Memo V.3.0 AI	49,00
<input type="checkbox"/> Arca Myda A1200	30,00	<input type="checkbox"/> F-29 Retaliator	35,00	<input type="checkbox"/> Liga Polska Manager 98	37,00	<input type="checkbox"/> Sans. World of Soccer	81,00	<input type="checkbox"/> World of Legend	24,00	<input type="checkbox"/> Super Memo V.3.0 AJ	49,00
<input type="checkbox"/> Arca Myda A1200	30,00	<input type="checkbox"/> F-29 Retaliator	35,00	<input type="checkbox"/> Liga Polska Manager 98	37,00	<input type="checkbox"/> Sans. World of Soccer	81,00	<input type="checkbox"/> World of Legend	24,00	<input type="checkbox"/> Super Memo V.3.0 AK	49,00
<input type="checkbox"/> Arca Myda A1200	30,0										

Czy słyszałeś w METROPOLIS?

w podziemiach Wichrowego Czuba. 4. Jeśli stoisz obok ściany i komputer pisze, że jest w niej coś dziwnego, to nie krępij się, tylko włącz w nią śmiało. 5. W domu Radagasta wejdź na samą górę. Spotkasz tam zarodzieja. Nie daj się jednak nabrać i rzuć „Melian”. Krótka walka, uwolnienie Radagasta i sprint do Dol Guldur. 6. Jeśli chcesz bezproblemowo dostać się do Dol Guldur, zaufaj Gollumowi. 7. W Dol Guldur cały czas idź do góry. 8. Jeśli zostajesz zaatakowany, a nie chcesz walczyć, to po prostu zrób SAVE, wyjdź do Dos'u i wróć. Nie będziesz musiał już walczyć.

LOVE SOLDIER

PlayStation, Adam Nejman
Trick jest prosty. Aby przeżyć planzę, musisz zniszczyć większość przeciwników. Jeśli tego nie zrobisz, zostaniesz cofnięty na początek planży. Wystarczy znaleźć taką, na której jest przynajmniej jedna premia i dużo broni, a potem przebiegać ją w kółko zbierając wszystko i nie wdając się w walkę, aby nabierać na zapas premii i amunicji.

PINOMANIA

Amiga, Python
Kody od szóstego poziomu: RENEGADE, PARALYSE, COSMOS, BARON, SPECTRUM 48K, GRALIC, CARD, ASCE-

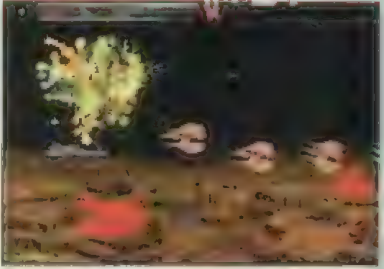
Nestor polskich producentów – METROPOLIS, zapowiada masowane natarcie z nowymi grami. Po dwóch latach ciszy na morzu, znowu rozpręta się prawdziwa burza! Oto najnowsze wieści. Firma ma na warsztacie kilka projektów, z których dwa wkroczyły w ostatnią fazę realizacji. Pierwsza gra to nowoczesna strzelanina KATHARSIS (pierwotny tytuł AQUAFIGHT) ukaże się na przełomie lutego i marca. Jest to bardzo obszerna gra, w której zadaniem gracza jest nie tylko przeżyć bez szwanku kil-



tic, SHERRY, THUNDERBIRD, HATE, HAWK, ABUSE, MASSACRE, LEVITY, DIE HARD, BRIBE, PAPREBACK, PARAMOUR, POTATO, RETROGRADE, DO NOT CHEAT, INTOXICANT, SURD, TRUMPET, DEMORALIZATION, GET LOST, PEPPER, QUINTUPLE, TINCTUPLE, INCOMMUNICADO, ENTRAHS, TYPHUS,

MAD CAMEL, MYTHOLOGY, CONVEX, THROSTLE, BOBSLEIGH, RECRIMINATION, AILERON, MAGPIE, ABSOLUTE ZERO, WHEEZE, ELECTRICIAN, POMICULTURE, ADVENSARY, EXPOSTULATION.
PREHISTORIA 2
PC, Piotr Górski
Beginner: 11D3, 4905, A396.

kańskie różnicowane poziomy, ale przede wszystkim za dbać o to, by zmierzająca w stronę bazy Obcych bomba dotarła bezpiecznie do celu. Oprócz grafiki w wysokiej rozdzielczości, stereofonicznych efektów dźwiękowych i specjalnie skomponowanej muzyki, gra zawiera wszystko, czym powinna cechować się współczesna strzelanina, m.in. trzy alternatywne systemy sterowania. Już niedługo na SS CD zamieścimy demó KATHARSIS.
Drugi tytuł to przygodówka KSIĄŻĘ I TCHÓRZ (angielski tytuł PRINCE AND THE COWARD). Do jej wydania pozostało jeszcze kilka miesięcy, na razie możemy podziwiać screeny.
Szef METROPOLIS Adrian Chmielarz, zaprasza wszystkich do odwiedzenia firmowej strony WWW. Adres: <http://www.metropolis.com.pl>



BFOF, DAAO. Expert: C6B5, 7DE7, 7DE7.
PC, Ewa Marceżyńska
1. Na 1 poziomie, po dojściu do wysepki wiszących w powietrzu (tych na końcu) znajdź dwie małe wiszące obok siebie, stań na niższej i uderzaj w wyższą – frytki lub chipsy; 2. Na końcu pierwszego poziomu zeskoocz z ostatniego kawałka stałego lądu (tego, na którym

SIOM SPRZEDAŻY WYSŁOWEJ

Zdrowych Świąt i pomyślności w Nowym Roku
Wypełnij blankiet i wyślij, a w ciągu 14 dni otrzymasz zamówione gry

ZAMÓWIENIE

(imię i nazwisko) _____ (dokładny adres – z kodem) _____ (podpis Rodzica/os. dorosłej) _____
zamówienie płatne przy odbiorze plus koszty przesyłki pocztowej

PC 3.5"		PC CD ROM	
3D Pinball	10.00	1000	10.00
3D Pinball 2	10.00	1000	10.00
3D Pinball 3	10.00	1000	10.00
3D Pinball 4	10.00	1000	10.00
3D Pinball 5	10.00	1000	10.00
3D Pinball 6	10.00	1000	10.00
3D Pinball 7	10.00	1000	10.00
3D Pinball 8	10.00	1000	10.00
3D Pinball 9	10.00	1000	10.00
3D Pinball 10	10.00	1000	10.00
3D Pinball 11	10.00	1000	10.00
3D Pinball 12	10.00	1000	10.00
3D Pinball 13	10.00	1000	10.00
3D Pinball 14	10.00	1000	10.00
3D Pinball 15	10.00	1000	10.00
3D Pinball 16	10.00	1000	10.00
3D Pinball 17	10.00	1000	10.00
3D Pinball 18	10.00	1000	10.00
3D Pinball 19	10.00	1000	10.00
3D Pinball 20	10.00	1000	10.00
3D Pinball 21	10.00	1000	10.00
3D Pinball 22	10.00	1000	10.00
3D Pinball 23	10.00	1000	10.00
3D Pinball 24	10.00	1000	10.00
3D Pinball 25	10.00	1000	10.00
3D Pinball 26	10.00	1000	10.00
3D Pinball 27	10.00	1000	10.00
3D Pinball 28	10.00	1000	10.00
3D Pinball 29	10.00	1000	10.00
3D Pinball 30	10.00	1000	10.00
3D Pinball 31	10.00	1000	10.00
3D Pinball 32	10.00	1000	10.00
3D Pinball 33	10.00	1000	10.00
3D Pinball 34	10.00	1000	10.00
3D Pinball 35	10.00	1000	10.00
3D Pinball 36	10.00	1000	10.00
3D Pinball 37	10.00	1000	10.00
3D Pinball 38	10.00	1000	10.00
3D Pinball 39	10.00	1000	10.00
3D Pinball 40	10.00	1000	10.00
3D Pinball 41	10.00	1000	10.00
3D Pinball 42	10.00	1000	10.00
3D Pinball 43	10.00	1000	10.00
3D Pinball 44	10.00	1000	10.00
3D Pinball 45	10.00	1000	10.00
3D Pinball 46	10.00	1000	10.00
3D Pinball 47	10.00	1000	10.00
3D Pinball 48	10.00	1000	10.00
3D Pinball 49	10.00	1000	10.00
3D Pinball 50	10.00	1000	10.00
3D Pinball 51	10.00	1000	10.00
3D Pinball 52	10.00	1000	10.00
3D Pinball 53	10.00	1000	10.00
3D Pinball 54	10.00	1000	10.00
3D Pinball 55	10.00	1000	10.00
3D Pinball 56	10.00	1000	10.00
3D Pinball 57	10.00	1000	10.00
3D Pinball 58	10.00	1000	10.00
3D Pinball 59	10.00	1000	10.00
3D Pinball 60	10.00	1000	10.00
3D Pinball 61	10.00	1000	10.00
3D Pinball 62	10.00	1000	10.00
3D Pinball 63	10.00	1000	10.00
3D Pinball 64	10.00	1000	10.00
3D Pinball 65	10.00	1000	10.00
3D Pinball 66	10.00	1000	10.00
3D Pinball 67	10.00	1000	10.00
3D Pinball 68	10.00	1000	10.00
3D Pinball 69	10.00	1000	10.00
3D Pinball 70	10.00	1000	10.00
3D Pinball 71	10.00	1000	10.00
3D Pinball 72	10.00	1000	10.00
3D Pinball 73	10.00	1000	10.00
3D Pinball 74	10.00	1000	10.00
3D Pinball 75	10.00	1000	10.00
3D Pinball 76	10.00	1000	10.00
3D Pinball 77	10.00	1000	10.00
3D Pinball 78	10.00	1000	10.00
3D Pinball 79	10.00	1000	10.00
3D Pinball 80	10.00	1000	10.00
3D Pinball 81	10.00	1000	10.00
3D Pinball 82	10.00	1000	10.00
3D Pinball 83	10.00	1000	10.00
3D Pinball 84	10.00	1000	10.00
3D Pinball 85	10.00	1000	10.00
3D Pinball 86	10.00	1000	10.00
3D Pinball 87	10.00	1000	10.00
3D Pinball 88	10.00	1000	10.00
3D Pinball 89	10.00	1000	10.00
3D Pinball 90	10.00	1000	10.00
3D Pinball 91	10.00	1000	10.00
3D Pinball 92	10.00	1000	10.00
3D Pinball 93	10.00	1000	10.00
3D Pinball 94	10.00	1000	10.00
3D Pinball 95	10.00	1000	10.00
3D Pinball 96	10.00	1000	10.00
3D Pinball 97	10.00	1000	10.00
3D Pinball 98	10.00	1000	10.00
3D Pinball 99	10.00	1000	10.00
3D Pinball 100	10.00	1000	10.00

stoją światła), skręcając w powietrzu w prawo – 2 życia, literki i trochę innych miłych rzeczy. 3. Na pierwszym poziomie są na końcu 2 małe kostki między pajakiem a światłami, jeżdżą one w górę; po wjechaniu tam – dodatkowe wysepki; skacząc po nich bij w powietrzu – pojawiają się pojedyncze kostki tworzące schodki, na ich końcu (wysoko) są dwa życia. Kiedy zatłuczysz pajaka na dużej wyspie, bij w pajęczynę – dużo dobrych rzeczy. Jeśli obrócisz się tyłem do małych wysepki – rzeczy nie ucikną na dół. 4. Na trzecim poziomie skacz po wałkach nad gorylem duże lody. 5. Po zabicu goryla nie idź do światła, tylko wróć tam, gdzie była bomba, małe, skaczące obrzydliwstwa i jeden duży stworek. Wejź na najwyższą platformę i poczekaj, aż tamtejsza wałka będzie leciała w prawo. Wskocz na nią i odbijając się od niej dojdź do dużej wysepki – 1 życie, dużo żarcia i drogowskaz bez dłoni. Wskocz na niego – super poziom – mnóstwo żarcia, zero stworków.

REBEL ASSAULT 2

PC, M.Fedyna i M.Perczyński
Poziom Beginner: JABBA, ENDOR, LACHTON, BORSK, KROYTES, AURIL, KAMPL, FERROYER, GALIA, DENARII, SADOW, ONDERON, ALEEMA, LATHAR, DOMINIS. Poziom Novice: EWOKS, CHEWIE, DANKIN, NOGHRI, CHAMMA, BOGGA, INCOM, KOTHLIS, KRATH, SIOSK, ADEGAN, AMANDA, AMBRIA, SYLVAR, MIRALUKA. Poziom Standard: BANTHA, KATANA, DENGAR, PELLA-EON, ITHULL, STENNESS, MYRKR, CHURBA, ARTOO, SATAL, LOBUE, DENEBA, STURM, CRADO, CARRACK. Poziom Expert: ANAKIN, KENOBI, FORTUNA, MODON, OMMIN.

RIDGE RACER REVOLUTION

PlayStation, Buggy
Zanim pojawi się Galaga: aby móc zaszuwać za kierownicą śmiesznego buggy, trzeba trzymać wciśnięte L1+R1+DÓŁ+TRÓJKĄT+SELECT dopóki nie skończy się Galaga; buggy rewela – tyle tylko, że trochę głupio się nim steruje...

SOCCER KID

SNES, Marek P.
Kody: 1) Włochy – DCLLHFGPPD; 2) Rosja – TFBLSMGBNC; 3) Japonia – LFLMG TGTHJ; 4) USA – HBBPSGGNQF.

SUPER FROG

PC, Gniewko Adam
Kody: 1.2 448745, 1.3 327233, 1.4 847566, 2.1 700517, 2.2 646900, 2.3 259501, 2.4 512198,

3.1 519347, 3.2 160158, 3.3 685550, 3.4 638667, 4.1 626495, 4.2 675586, 4.3 951616, 4.4 210424, 5.1 890654, 5.2 621038, 5.3 464938, 5.4 779296, 6.1 188656, 6.2 173309, 6.3 641007, 6.4 103546.

THEME PARK

Amiga, Robert G.
Aby postawić symulator na początku gry, należy wybrać Ghost House i nie stawiając go wybrać z menu opcję RESTART. Można już postawić symulator. Za bezpieczeństwo w parku dostaje się bonus (forsa).

POLANE

PC, JUM 2001
Wspaniałym narzędziem zbrodni jest suche lub spalone drzewo, które można zrzucić na jakiegoś leszcza ścinając drzewo drwalem lub ognistym czarem kapłana. UWAGA!!! Drzewo leci zawsze na lewo.

WORMS

Amiga, Barry
1. Na ekranie tytułowym (Start Game, Options) napisz TOTAL WORMAGE. Ekran stanie się zielony i uaktywni się tzw. sheep mode. Masz minigun, banana bomb, sheep. Po ponownym wpisaniu hasła zostaną przywrócone zwykłe bronie. 2. Pracę palnika i młota pneumatycznego można w dowolnym momencie przerwać, a dokonuje się tego za pomocą spacji. 3. Owcę (sheep) także zdeletonować można w dowolnym momencie (spacja). 4. Jeżeli nie wiesz, gdzie znajduje się twój robal, wciśnij HELP, a komputer sam go namierzy. 5. Naciśnij P (pauza), a potem ESC. Spowoduje to, że pojawią się następujące opeje: 1) Sudden Death, 2) Draw Game, 3) Sleep, 4) Quit 6. Jeżeli grasz w dużej grupie (16 robali) i nie znasz imion przeciwników, bądź też ustawili się tak, że nie można odczytać czyj jest czyj – naciśnij DEL, a komputer zostawi imiona tylko twoich robali. Ponowne naciśnięcie DEL kasuje imiona wszystkich. 7. Energia nie zawsze musi na początku wynosić 100. Może być to zarówno 75 jak i 150. Aby ją zwiększyć lub zmniejszyć należy wejść do TEAM ENTRY. Po prawej stronie od góry znajdują się HUMAN/COMPUTER (komputerowi też można zmienić energię), NORMAL, LIST, CLEAR. Teraz należy kliknąć na NORML, by zmieniło się na HIGH (150) lub LOW (75).

WWF EUROPEAN RAMPAGE TOUR

Amiga, Robert G.
Wciśnij 10xF10, zamroziysz (czyt. unieruchomisz) przeciwnika. Łątwą wygrana.

漫画星
JAPONSKI
KOMIKS
i
FILM

planet manga

cyberpunk
namietności
komedie
romanse
techno
eko
history fiction
science fiction

magiczny świat animé zaprasza

Originalne Kasety Video VHS Stereo System PAL

do ceny kaset należy dodać koszty przesyłki:
1-2 szt. – cena kaset + 2,50 zł
3-4 szt. – cena kaset + 5,00 zł
5-6 szt. – cena kaset + 7,50 zł
i tak dalej...

Obliczoną w ten sposób należność prosimy przelać pod adresem firmy używając „czerwonego przelicznika pocztowego” (dostępnym na każdej poczcie), wszystkie ceny zawierają podatek VAT

Armitage III #1 34,90 zł
Meldiver #1 49,90 zł
Tenchi Muyo! #1 49,90 zł
Tonchi Muyo! #2 49,90 zł
Kishin Heidan #1 49,90 zł
Green Legend RAN #1 44,90 zł

planet manga
skr. poczt. 74
00-954 Warszawa 84
tam gdziekolwiek w Europie
szczegółowy katalog var.1.0 wysyłany po otrzymaniu koperty zwrotnej ze znaczkiem

tel./fax (0 22) 635 26 67

nasz adres:
SECRET SERVICE
00-800 Warszawa 66
skr. poczt. 21

Logo SECRET SERVICE na bluzach i plecakach jest najprawdziwszym dwukolorowym haftem!

Od dziś nie znikniesz w tłumie! Mając na sobie produkt z logo SECRET SERVICE od razu będziesz rozpoznany jako prawdziwy gracz! Na Gwiazdkę proponujemy trzy przedmioty codziennego użytku:
koszulkę,
bluzę
i plecak.

SECRET SERVICE

T-SHIRT

Wykonana z porządnej bawełny biała koszulka firmy Hanes ze sporym logo na klatce. Doskonala na boisko, sale gimnastyczną itp.

29.⁹⁰

SECRET SERVICE

BLUZA

Granatowa bluza (fachowo sweat shirt) zrobiona jest z najlepszej importowanej bawełny, z której produkuje swe bluzy Hanes i Fruit of the Loom. Można w niej chodzić cały rok.

49.⁹⁰

PLECAK

Duży, pojemny, w kolorach granatowo-czarnym i czerwono-czarnym. Jego podstawowe cechy to duża trwałość, estetyka i wysoka jakość. Wykonany jest z ekstramocnego, wodoodpornego materiału Codura 600. Zaprojektowany i uszyty specjalnie dla SECRET SERVICE (nie spotykany nigdzie na rynku). Z pewnością pomieści wasze książki i zeszyty, ale także akcesoria komputerowe czy konsolę. Dodatkowo wyposażony jest w dwie kieszenie zewnętrzne i jedną wewnętrzną. Przy zamawianiu koniecznie podać kolor!

Co na to Gulash?
„Już mam taki plecak.
Jest super!”

JAK ZAMAWIĄC?

Zamówienia należy składać wyłącznie na kartkach pocztowych. Należy podać: imię i nazwisko, dokładny adres (z kodem) oraz zamawiano pozycje. W przypadku plecaka należy też podać kolor. Uwaga! Wymagamy podpisu rodzica!

Płatność i odbiór na poczcie w terminie ok. 14 dni (zależnie od sprawności listonoszy). Ceny zawierają koszty przesyłki pocztowej!

OFERTA ŚWIĄTECZNA!

Najlepszy prezent pod choinkę!

komplet plecak+T-shirt+bluza

- tylko 129.⁹⁰ (czyli o 20 zł taniej!).



KONKURS!!!

Uwaga rysownicy, plastycy, projektanci, pasjonaci i inni szaleni artyści! Ogłaszamy konkurs na zaprojektowanie koszulki na sezon wiosna/lato '97 z hasłem bądź rysunkiem. Tematyka powinna nawiązywać do SECRET SERVICE, gier, komputerów lub konsol.

Projekty przyjmujemy przez trzy miesiące, do 28 lutego 1997 r. Główną nagrodą jest nowoczesny 15-calowy monitor NEC, ufundowany przez firmę ACTION. Zdobywcy kolejnych pięciu miejsc otrzymają gry komputerowe, joysticki oraz oczywiście firmowe upominki!



Od tego wszystko się zaczęło - Gall Force

O tym, że Kenichi Sonoda jest moim ulubionym autorem i chara designerem, na pewno wiecie. W Manga Room opisywaliśmy już kilka z jego prac. Wiem również, że nie jestem jedynym, któremu wspaniałe postacie i historie Sonody tak przypadły do gustu.

Sam Kenichi Sonoda jest jednym z niewielu twórców w gronie producentów anime, który w swojej pracy potrafi połączyć wspaniałe wykreowane postacie oraz niesamowite projekty mechaniczne i techniczne. Sonoda będąc chara designerem jest jednocześnie nieprzeciętnym mecha designerem. Jego postacie są ostre, agresywne i dynamiczne, zaś rysunki pełne, technicznych urządzeń, samochodów i najróżniejszych broni.

Ten Little Gall Force - totalne jajo w stylu superdeformed.





GUM CRISIS. W tej serii Sonoda rozwinął skrzydła jako designer wspaniałych postaci głównych bohaterów oraz mechanicznych designer boomerów (robotów występujących w filmie), hard suits (kostiumów bojowych) czy innych jeżdżących czy latających maszyn. BUBBLEGUM CRISIS był następnym sukcesem potwierdzającym nieprzeciętny talent Kenichi Sonody oraz zielonym światłem dla studia Artnic aby pozwolić mu na pracę nad projektem całkowicie wymyślonym tylko przez niego – RIDING BEAN.

W tej produkcji Sonoda był pomysłodawcą, scenarzystą, projektan-

Linna i Priss, na pierwszym planie Hard Suit – Bubble Gum Crisis

tulem IDOL FIGHT SWEET-PIE 2, filmu opartego na grze komputerowej.

Kenichi na pewno jeszcze nie raz zaskoczy swoich fanów kolejną wspaniałą produkcją. Ja na pewno z niecierpliwością będę czekał na nowe wspaniałe postacie stworzone przez tego geniusza akcji.

Mr. Root

Ostatnio wyszedł w Japonii sequel do sagi „GALL FORCE”. Niestety design postaci nie był wy-



Charakterystyczne „niedomalowania” oryginalów.

KENICHI Sonoda

Urodzony w 1962 roku artysta zaczął swoją przygodę z mangą od publikowania swoich prac w różnych dojinshi (fanzinach), z których „Vertical Take-Off and Landing” był najbardziej liczącym się wówczas wydawnictwem. Później związał się z jedną z agencji reklamowych, gdzie pracował nad promocją dwóch z zaprojektowanych przez siebie zabawek Neko Mimi (Kotek Mimi) oraz Combat Jyo (dziewczęca wersja GI Joe).

Na początku lat osiemdziesiątych nowe studio animacyjne Artnic, które zajmowało się tworzeniem anime w modnym wówczas w Japonii stylu szybkiego i przesiąkniętego technologią science-fiction, zainteresowało się pracami Sonody i zaprosiło go do współpracy. Mimo że Kenichi zadebiutował w anime jako chara-designer w raczej średniej produkcji OAV – WANNA BE'S, prawdziwą popularność zdobył jako chara-designer w space-operze GALL FORCE Eternal Story wydanej jako OAV. Film okazał się wielkim sukcesem i w niedługim czasie ukazały się dalsze części sagi RHEA GALL FORCE, GALL FORCE The Earth Chapter, GALL FORCE New Era oraz parodia w super deformed TEN LITTLE GALL FORCE.

Pierwsza saga GALL FORCE opowiada o kosmicznej wojnie pomiędzy dwiema rasami: Solnoid – rasą kobiet oraz Paranoïd – rasą biomechanicznych stworzeń. Główne postacie to ko-

tem postaci i reżyserem. Zainspirowany klasycznymi hollywoodzkimi filmami o pościgach samochodowych stworzył dziejącą się współcześnie historię o mistrzu kierownicy pracującym jako kurier czy kierowca do wynajęcia. Bean Bandit, bo tak nazywał się główny bohater, oraz jego piękna i seksowna partnerka Rally Vincent zostali wrobieni w rzekome porwanie i próbę wymuszenia okupu. Chcąc oczyścić się z zarzutów Bean i Rally muszą odnaleźć prawdziwych przestępców w czasie, gdy cała chicagowska policja siedzi im na karku.

Mimo nawału pracy przy produkcjach anime Kenichi Sonoda znalazł czas na pracę nad swoją najnowszą mangą GUNSMITH CATS (pisałiśmy o niej w SS'38) oraz powstał na jej podstawie anime pod tym samym tytułem. W GUNSMITH CATS powracają postacie z poprzednich jego produkcji jak RIDING BEAN (Rally Vincent, Bean Bandit) czy GALL FORCE (Lufty). Ostatnio Sonoda pracował również jako chara-designer przy produkcji OAV pod ty-



konany przez Sonodę gdyż ten był zbyt zajęty pracą nad kolejnymi odcinkami swojej mangi GUNSMITH CATS. Szkoda...

Na szkic ołówkowy mistrz najpierw nakłada akwarelę cienie, następnie kolor. Poniżej gotowa okładka do RIDING BEAN



bieca załoga statku Solnoidów, który jako jeden z wielu bierze udział w tej trwającej od lat morderczej i beznadziejnej wojnie.

Następnym sukcesem był legendarny BUBBLE-

– Przypominamy fanom, że codziennie na francuskim kanale MCM nadawany jest magazyn MANGA ZONE – 5 min. o 6:55, 7:55, 8:55, 23:25, w weekendy o 19:30 Le MAG – 25 min. (streszczenie tygodnia).

– W programie ESCAPE na Polonii 1 oglądać można telewizyjny kącik o anime/manga z obszernymi fragmentami animacji.

– Errata – w SS'40 cena filmu ARMITAGE III pomyłkowo została zawyżona – film kosztuje 34,90 zł.





Belladandy podczas kontaktu z szefem



w dodatku – na głodniaka. Telefony w Japonii działają lepiej niż w Polsce, lecz Keiichi nie miał szczęścia – obdzwonił wszystkie bary w okolicy, ale żaden nie chciał dostarczyć mu jedzenia.

Morisato Keiichi nie był tego dnia w wesołym nastroju. Z jednej strony nie miał na co narzekać: był studentem prestiżowej uczelni NIT, a co więcej – gwiazdą klubu wyścigowego: NIT Motor Cycle Club. Z drugiej jednak życie nie układało mu się łatwo. Miał 21 lat i żadnej dziewczyny. Niski wzrost (nawet jak na Japończyka), romantyczne i melancholijne usposobienie to nie są cechy, które mogłyby zaimponować współczesnym dziewczynom.

Tego wieczora jego sempai przykazał mu pozostanie w pokoju i odbieranie telefonów,

W końcu wykręcił zły numer i w słuchawce usłyszał głos: „Tu Boskie Biuro Pomocy”. Co za dziwna nazwa – pomyślał.

Keiichi odszedł niemal od zmysłów gdy ze ściennego lustra wyłoniła się niezwykła postać. „Dzień dobry. Jestem Belladandy, bogini. Proszę, oto moja wizytówka. Naszym zadaniem jest pomagać ludziom, którzy są w potrzebie”. Bogini z kartą wizytową???

To raczej nie

Ach! Jaka ona piękna...

mieści się w głowie. Czyżby był to jakiś studencki dowcip?

Dziewczyna była bosko piękna, lecz Keiichi wyraż-



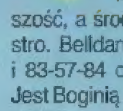
Oh M



nie czuł w tym jakiś podstęp. Skoro jednak może wyrazić jedno życzenie... Nie traktując tego zbyt poważnie, zażądał „Choć aby dziewczyna... taka jak ty... została ze mną na zawsze”. Był pewien, że takie życzenie się nie liczy. Pomylił się jednak bardzo. I nawet nie przeczuwał ile zamieszania wtargnie w jego spokojne życie.

paczą napawa go myśl, że kiedyś mógłby ją stracić i ze wszystkich sił walczy by do tego nie doszło.

Belladandy – Bogini z Relief Goddess Office (RGO). Jest bardzo ładna, jest szatynką i niebieskie oczy. Jej domeną jest Terazniejszość, a środkiem transportu jest lustro. Belladandy ma 165 cm wzrostu i 83-57-84 cm w innych miejscach. Jest Boginią Pierwszej Klasy, Drugiej Kategorii, Bez Ograniczeń – co stanowi najwyższy stopień w hierarchii RGO. Wygląda na 21 lat (w mandze jest kilka lat starsza), lubi herbatę Darjeeling i czekoladę „Prince of Wales”. Jest osobą spokojną, melancholijną i opiekuńczą wobec innych. Lubi prowadzić dom i chociaż mogłaby posłużyć się swoją magią, wysiłek włożony w domowe obowiązki sprawia jej prawdziwą satysfakcję.



Postacie pierwszoplanowe:

Morisato Keiichi – student Nekomi Institute of Technology. Studiuje mechanikę, a w chwilach wolnych zajmuje się swoim motocyklem. Ma 21 lat, 158 cm wzrostu i nie umie pływać. Jest także nieśmiały i romantyczny. Belladandy jest dla niego darem z niebios i to zarówno dosłownie jak i w przenośni. Mimo, że z jej pojawieniem się wkraczają w jego życie także kłopoty (już na początku zostaje wyrzucony z męskiego akademika), bogini szybko staje się całym jego światem. Keiichi jest człowiekiem, który dotąd nie liczył na żadną łaskę losu i nagle nagrodzony został olbrzymim szczęściem imieniem Belladandy. Tym większą więc roz-

Skuld próbuje zdebugować Win '95

Urd – starsza siostra Belladandy, również pracuje w RGO. Pojawia się w drugim OAV, wychodząc wprost z telewizyjnego odbiornika. Jej domena to Przeszłość, chociaż pracuje także jako bogini miłości. W RGO jest administratorem systemu





komputerowego Yggdrasil, na jakim opiera się funkcjonowanie całego nieba. Urd ma ok. 24 lat, 170 cm wzrostu (w anime, bo w mandze – 165), a jej inne wymiary to 90-60-91 (oh, babe!). Jej główną specjalnością są magiczne mikstury, lecz chociaż siłą magii

ośmionogich królików). Skuld ma niewielką moc magiczną i dlatego też jest boginią Drugiej Klasy. Jest jednak bardzo dobra w budowaniu wszelkiego typu mechanizmów, od bomb po roboty, czym kompensuje swoją słabość w magii (niestety nie zawsze jej konstrukcje działają tak jak trzeba). Ulubionym dniem Skuld są lody, najlepiej w dużych ilościach, uzupełnione gorącą czekoladą. Skuld uwielbia Belldandy i nie znosi Urd. Nie lubi też Keiichiego, który w jej mniemaniu zmusił Belldandy do pozostania na Ziemi wbrew jej woli.

■■■
Seria Oh! My Goddess! (po japońsku: Aaa! Megamisamaa) rozpoczęła



dać ją przez dwie sekundy w intro do pierwszego odcinka), robota Banpeikun, czy bogini Peorth. W planach, a może tylko w plotkach, jest kontynuacja serii OAV. Oprócz mangi i OAV, na rynku pojawiła się cała seria CD-ków z muzyką. Oprawa muzyczna jest przez fanów uważana za jedną z najlepszych wśród filmów anime.

Oh My Goddess! (w skrócie OMG lub AMG – Ah! My Goddess) jest spo-

filmów kończy się happy endem, trudno obejrzeć ją całą bez mokrej chusteczki – szczególnie ostatni odcinek obfituje we wzruszające nastroje. Przez cały film nie można mieć najmniejszych wątpliwości, że Keiichi i Belldandy to para idealna. Jednak zwykle codzienne kłopoty i nieporozumienia (a także te niezwykle i niecodzienne) wystawiają ich uczucie na ciężką próbę. OMG jest filmem o spełnieniu wielkiego marzenia, znalezieniu idealnego swego życia.

Wśród całej masy anime poświęconych walce i zabijaniu, wśród cyberpunkowych opowieści o rozpadzie naszej cywilizacji OMG wybija się optymizmem i wiarą w ludzką dobroć. Zasięwa w każdym z nas ziarno wiary, że dla świata, w którym żyją tacy jak Keiichi i Belldandy istnieje jeszcze nadzieja.

Witia Krugloj

PS. Na temat nazwy OMG (lub AMG) trwają prawdziwe batalie między fanami a wydawcami. Oh My Goddess! jest nawiązaniem do powiedzenia Oh My God!, podczas gdy Ah! My Goddess jest podobno bardziej dosłowne i lepiej oddające ideę tytułu. Wykrzyknik w nazwie umieszczany jest także w różnych miejscach – o jego położeniu trwają równie żaźarte dyskusje, co o różnicy między Ah i Oh.

Oh My Goddess! (Aaa! Megamisamaa)

Na podstawie mangi Kousuke Fujishimy publikowanej przez wydawnictwo Kodansha.

Czas trwania: 29, 29, 29, 29, 40

Produkcja: Kodansha Ltd., Tokio Broadcasting System, KSS Inc.

Chara Design: Matsubata Hideori

Muzyka: Yamada Tomoaki

Reżyseria: Googa Hiroaki

Produkcja: Shinobu Masao, Takimoto Hiroo, Asaga Takao, Miura Tooru (AIC)

Dystrybucja:

AnimEigo Inc. (USA)

Anime Projects (Europa)



Oh My Goddess!

女神さま

tylko nieznacznie ustępuje Belldandy to jednak nie potrafi posłużyć się nią dostatecznie precyzyjnie – dlatego jest tylko Boginią Drugiej Klasy. Urd lubi Belldandy i popiera jej związek z Keiichim. Jak typowa starsza siostra uważa, że powinna się jednak wtrącić, gdyż jak na jej gust ich znajomość rozwija się zbyt niemrawo (pamiętajmy, że Urd jest boginią miłości!).

Skuld – Najmłodsza z trzech boginek, ma ok. 12 lat, jest brunetką z brązowymi oczami i ma 150 cm wzrostu. Pojawia się dopiero w trzecim OAV, wylaniając się z wody w łazience Keiichiego (który dokładnie w tej chwili brał kąpiel). Doremną Skuld jest Przyszłość. Podobnie jak Urd i Belldandy pracuje ona

Starsza siostra namawia małolata...



w Relief Goddess Office przy obsłudze Yggdrasila, jako System Debugger. Jej głównym narzędziem w tej pracy jest młotek na teleskopowym trzonku – idealne narzędzie do usuwania błędów z programu (w niebie błędy te mają postać zmutowanych

swój żywot od mangi stworzonej przez młodego rysownika i pisarza Fujishima Kosuke. W latach 1993-94 powstała seria pięciu OAV, wydanych po japońsku a następnie w wersji angielskiej: „Moonlight and Cherry Blossoms”, „Midsummer Night's Dream”, „Burning Hearts On The Road”, „Evergreen Holy Night”, „For The Love Of Goddess”. Ponieważ wersja filmowa zawiera tylko pierwsze epizody z mangi, nie spotykamy w niej wielu postaci, m.in. demonicy Marler (wi-

romantyczną komedią
kojną, komedią
w wielu miejscach zabarwioną specyficznym pogodnym humorem. Historia opowiada o miłości Keiichiego i Belldandy, o chwilach szczęścia i smutku, niesienia i rozpacz, jakie spotykają zakochanych podczas prób ułożenia sobie życia. Siłą i podstawową wartością OMG jest pokazanie jak prawdziwe uczucie potrafi związać dwoje ludzi wbrew wszelkim przeciwnościom losu. Chociaż seria

© Copyright by Kodansha Ltd., TBS, KSS, AnimEigo



Kiedy edukacja seksualna
to ciągle tylko teoria...

...daj nura w ultraświat PlayStation®.

Konsola PlayStation® to meganowoczesny system gier wideo. Dzięki niej możesz zwiedzać kolejne wymiary, podróżować w czasie, przenikać miliony kolorów i lewitować w przestrzeniach płynnej grafiki. I wtedy teoria stanie się praktyką.



Spełnij swoje marzenia

SONY

